

2018~2021 快速壘球

比賽規則 (包括修正式投球)

© 2017 世界棒壘球聯合總會版權所有

本規則手冊包含了世界棒壘球聯合總會 (WBSC)【原為國際壘球總會 (國際壘球聯合會)】的“快速壘球規則”(ISF 官方規則)。未經 WBSC 事先書面同意，禁止濫用或轉載本官方規則。

本官方規則包括了比賽規則、罰則和附錄。這規則管理支配快速壘球和修正式快速壘球的比賽。

附錄和罰則是規則的一部分，它們被引用時具有與規則本身一樣的力量和效果；尋找規則的「目錄」和索引(作為規則的關鍵字和主題指示)是供參考的，並不構成規則的一部分。

WBSC 不承擔任何責任，並且不承擔由於球場設施的缺陷或不合規定或人員的失靈不遵守或不按照規則進行比賽的責任，也不承擔由於濫用官方規則進行比賽而導致的任何後果及責任。

新規則和 (或) 修改，用粗體、斜體和底線標出

目錄

1	比賽(GAME)	
1.1	定義 Definitions	
1.2	正式比賽的要件 Regulation Game Requirements	
2	比賽球場和設備 PLAYING FIELD AND EQUIPMENT	
2.1	定義 Definitions	
2.2	比賽球場 The Playing Field	
2.3	比賽的器具 Game Equipment	
2.4	球員的器具 Player's Equipment	
2.5	服裝 Uniforms	
2.6	教練的球衣 Coaches' Uniforms	
2.7	設備 Equipment	
3	參與比賽的人員 PARTICIPANTS	
3.1	定義 Definitions	
3.2	攻守名單及球員名冊 Line-up and Rosters	
3.3	申訴 Appeals	
3.4	教練 Coaches	
3.5	隊職員 Team Personnel	
3.6	裁判員 Umpires	
3.7	記錄員 Scorers	
4	投球 PITCHING	
4.1	定義 Definitions	
4.2	守方的面授機宜 Defensive Charged Conference	
4.3	合法投球的要求 Legal Pitch Requirements	
4.4	投手的熱身投球 Warm-up Pitches	
4.5	投球無效 No Pitch	
4.6	投手掉球 Dropped Ball	
4.7	返回的投手 Return of Pitcher	
4.8	違規投手 Illegal Pitcher	
5	打擊和跑壘 BATTING AND BASERUNNING	
5.1	定義 Definitions	
5.2	攻方的面授機宜 Offensive Charged Conference	
5.3	候擊球員 On-Deck Batter	
5.4	打擊 Batting	
5.5	擊跑員 Batter-Runner	
5.6	雙色壘包 Double Base (if Used)	
5.7	使用違規手套 Using an Illegal Glove	
5.8	頭盔脫落 Removal of the Helmet	
5.9	合法依序蹂躪壘包 Touching the Bases in Legal Order	
5.10	跑壘員 Runners	
5.11	跑壘的罰則(阻礙除外) Base Running Effect (other than for Obstruction)	
附錄 1	比賽場地及方塊區之設置 PLAYING FIELD AND DIAMOND LAYOUT	
附錄 2	球棒的規格 BAT SPECIFICATIONS	
附錄 3	比賽球的規格 BALL STANDARDS	
附錄 4	手套的規格 GLOVE SPECIFICATIONS	
附錄 5	裁判員 UMPIRES	
附錄 6	記錄 SCORING	
	索引	



MESSAGE FROM THE CHAIRMAN

我代表世界棒壘球聯合總會、壘球執行委員會和職員，歡迎您來到壘球偉大的紀律殿堂。

總部設在瑞士洛桑的奧運首都—世界棒壘球聯合總會

(WBSC) 是世界棒球和壘球的管理機構。WBSC 在亞洲，非洲，美洲，歐洲和大洋洲的 143 個國家和地區擁有 202

個全國聯合會和準會員組織，代表了一個包含超過 6500 萬運動員的統一棒球/壘球運動，每年吸引約 1.5 億球迷到世界各地的體育場館。

WBSC 每年舉辦兩屆壘球世界杯，一年舉辦高級女子和青年男子 (U-19)，另一年舉辦高級男子和青年女子 (U-19) 世界杯。除了世界盃壘球外，WBSC 還以各種形式舉辦和規劃了一些國際壘球賽事。

WBSC 負責在全球範圍內發展和擴大我們的運動。為了幫助實現這一成長，WBSC 與體育用品製造商合作，為世界上最需要和最少的地區和國家提供壘球設備。到目前為止，已經有將近 400 萬美元的設備被運往 100 多個國家。我們還與我們的國家和地區聯盟合作，為來自各大洲 (南極除外) 的運動員和教練提供講習會。

此外，WBSC 還擁有一個非常成功的裁判認證計劃，每年在不同地點舉辦認證研討會，並開設講習會幫助裁判發展技能，以獲得 WBSC 全面認證。我們很榮幸能與國家，地區和協會的聯合和合作夥伴合作，在國際上運作，發展和開發這個偉大的壘球比賽。

不管是快速壘球、慢速壘球、沙灘、競技場、輪椅、成年男子或成年女子、女孩或男孩的壘球，WBSC 都有壘球項目、比賽、規則和聯繫，這將有助於在任何級別上進行比賽。壘球為每個人提供了一些東西，從世界級的國際比賽，專業和奧運選手，到更多的娛樂遊戲，為那些想在更多的社會環境中有趣的氣氛和體育活動。請光臨 WBSC 網站獲取更多有關我們國際聯合會的訊息或有關壘球運動的訊息

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Agustin De la Cruz'. The signature is fluid and cursive, written over a white background.

壘球部門主席

規則 1：比賽 THE GAME

1.1 定義 Definitions

1.1.1 申訴(活球或死球) APPEAL – LIVE BALL OR DEAD BALL

活球或死球的申訴是一種 **play** 或狀況，遇此狀況時，裁判除非被非違規球隊的經理、教練或球員促請裁決，否則不得做出判決。

1.1.2 守方球隊 DEFENSIVE TEAM

比賽時，位於球場上的球隊。

1.1.3 奪權 FORFEIT

球審宣告比賽結束，判比賽由沒違規的球隊獲勝。

1.1.4 主隊和客隊 HOME AND VISITING TEAM

(a)主隊可以用多種方式確定，包括擲硬幣、雙方協議、比賽分配或聯盟分配。

(b)主隊開始比賽時先守，在後半局時為攻方，使用三壘旁的球員席。

(c)客隊開始比賽時先攻，在前半局時為攻方，使用一壘旁的球員席。

1.1.5 局 INNING

局是比賽中的一段，雙方球隊繼續打擊及防守直到三出局後，攻守交換直到雙方均完成一次的打擊及防守；前個半局第三出局出現後，立即是新的半局的開始。

1.1.6 攻方球隊 OFFENSIVE TEAM

比賽時，正在打擊的球隊。

1.1.7 比賽開始 PLAY BALL

球審在開始比賽時或恢復比賽時，做出手勢並宣告比賽開始；前提是：

(a) 投手已經持球位於投手圈內；而且

(b) 捕手也已經位於捕手區；而且所有野手都位於界內區內準備開始比賽。

1.1.8 賽前會議 PRE-GAME MEETING

在預定的時間、在本壘板區舉行會議，參加的人員是裁判、雙方球隊總教練、經理或者球隊代表，在此會議中確認或者更改比賽名單，球審再次告知比賽球場的特殊(場地)規則。

1.1.9 抗議 PROTEST

攻方或守方球隊的一種動作，與 appeal 不同，是因質疑下列事項而提出的：

(a) 裁判誤解或誤用比賽規則；或

(b) 球員名單中球員的資格問題。

1.1.10 暫停 TIME

裁判使用 Time 這個術語來使比賽暫停，此期間為「死球狀態」。

1.2 正式比賽的要件 Regulation Game Requirements

1.2.1 正式比賽 REGULATION GAME

一個正式的比賽包括七個完整的局，但是下面所述狀況是例外：

(a) 七局上半打完如果主隊分數是領先，或者七局下半第三出局之前主隊得到了超前分，則不用打完整個第七局。

- (b)七局結束時雙方平手，必須繼續進行比賽，直到某一局結束時有一方得分較多，或者主隊在第三出局之前得到超前分。
- (c)由於天黑、下雨、火災、恐慌或其他原因，這些因素可能造成觀眾或球員身處險境，裁判被授予權力可宣告比賽結束；此時若已經打完五局(或者更多)，或者後攻球隊在第五(或六)局下半第三出局前已得到超前分，或者已達到領先規則規定的領先分數；這些都可成為正式比賽。
- (d)如果在打完五局或五局以上比賽結束，或者主隊已經在不完整的一局中與客隊的比分相同，則將宣告此正式比賽為「和局」。
- (e)以上種種規定不適用於因為觀眾或球員的違規導致的奪權比賽。當任何隊職員或觀眾身體上攻擊任何裁判時，球審可宣告為「奪權比賽」，判違規的球隊為輸隊。
- (f)當比賽不能成為正式比賽，或者已經是正式比賽但卻是和局時，必須重新比賽。
重新比賽時攻守名單可以更改。

【備註】國內的所有壘球比賽，按照中華民國壘球協會的規定如下：

所有因故未能賽完(分出勝負)的比賽，均是擇日接著比賽，人員的調度仍是使用原始的攻守名單且延續之前的過程。

1.2.2 奪權比賽 FORFEITED GAME

當下列狀況時，為了維護沒違規球隊的利益，應宣告

為「奪權比賽」：

- (a) 球隊未出現在比賽球場；
- (b) 球隊已在球場，但是拒絕在大會安排的比賽時間開始比賽，或者未能在大會規定的奪權等待時間內開始比賽；
- (c) 除非比賽已被裁判暫停或終止，否則比賽開始後，若有一隊拒絕繼續比賽；
- (d) 球審暫停比賽，當重新做出手勢並宣告“play ball”後，若有球隊兩分鐘內不出場繼續比賽；
- (e) 球隊運用策略加速或延緩比賽進行；
- (f) 在裁判員已經警告後，任何這些規則仍被蓄意違反；例外：投手如果反覆違反投手投球的規定，將被判為「違規投手」，必須離開投手位置，而且在該場比賽中不可以再擔任投手。
- (g) 球員或任何被授權坐在球員席的人，當被裁判下達「勒令退場」或「驅逐離場」命令，沒在一分鐘內遵守時。
- (h) 當有球員被裁判「勒令退場」或「驅逐離場」或者任何原因，而造成比賽人數少於 9 人(若有使用 DP 則為 10 人)時。
- (i) 已被宣告為失格球員(勒令退場)，又再度上場比賽，而且投手已經投出一球。
- (j) 被驅逐離場的球員、教練或經理再度回到比賽場地。

1.2.3 得分領先規則 RUN AHEAD RULE

- (a) 適用於所有比賽和錦標賽中的任何一場比賽，當一

隊的得分領先另一隊：三局 15 分、四局 10 分、五局以後 7 分時，比賽結束。

- (b)完整的一局必須打完，除非主隊打擊時已經得到足夠的領先分數；當客隊在上半局結束領先分數已達到規定，仍需進行下半局的比賽。在達到領先分數規定之前的所有 play 都必須被完成；下半局領先分數達到標準時，比賽就結束，超過的分數不算，但若是因全壘打而達到領先規則，則所有因全壘打的得分都算，因為這個打擊必須被記錄為「全壘打」。

1.2.4 突破僵局 TIE BREAKER

- (a)從第八局開始直到比賽結束，每半局開始攻方該局打序的第九棒，直接站上二壘擔任跑壘員。
- (b)這個二壘的跑壘員，可按照替補規則替補換人。
- (c)如果打序中錯誤的球員，被安置到二壘擔任跑壘員，這個錯誤當被通知時，只要立即更正即可，不給予處罰。

1.2.5 得分 SCORING RUNS

- (a)在該半局第三出局前，任何跑壘員依序踩踏三個壘包及本壘板，則算得分。
- (b)突破僵局時，被安置在二壘的跑壘員，不須依序踩踏一壘壘包才能合法得分，他可直接前往二壘。
- (c)如果該半局的第三出局或者最後一個出局是下列狀況，則得分不算：
- ①擊跑員在踩踏一壘壘包之前被刺殺出局；
 - ②跑壘員被封殺出局時，

包括 appeal 的封殺出局 force out ；

- ③ 跑壘員因提早離壘被判出局；或者
- ④ 前位跑壘員是第三出局。

(d) 第三出局後，為了讓得分不算，仍可 appeal 產生額外的出局。

1.2.6 申訴 APPEAL PLAYS

當有 appeal play 時，除非被合法申訴，否則跑壘員不出局。

(a) 比賽進行中或者死球時都可以申訴，守方如果沒有促請裁決則失去申訴的機會。

- ① 必須在下一個合法投球或者違規投球前提出。

【例外】 違規替補、未告知球審擅自進場比賽的球員、違規再上場、暫退球員和暫代球員的違規、跑壘員互換壘包位置。

- ② 三出局後防守球員回球員席，若有 appeal 必須在防守球員全部都離開界內區前提出。所有野手都可 appeal，但是 appeal 時人必須位於內野區。

- ③ 比賽結束仍可 appeal (整個比賽的最後一個 appeal)，但是必須在裁判們離開比賽場地前提出。

(b) 當下列活球狀況仍可 appeal，且跑壘員可再度離開他所在的壘包：

- ① 比賽球離開投手圈；
- ② 比賽球離開投手手中；或者
- ③ 投手做出傳球或者假裝傳球的動作。

(c) 死球時的申訴 DEAD BALL APPEAL

一旦球被傳回內野而且裁判已經宣告“TIME”，或者

球成為障礙球，任何位於內野區的防守球員持球也好未持球也罷，都可針對跑壘員空過壘、高飛球違規離壘提出口頭申訴；經理或總教練只能在死球時，由球員席走出進入比賽場地，提出申訴，被知會的裁判對經理或總教練的 **appeal** 應心知肚明，並且做出判決。死球時 **appeal**，到下一個球投出都仍然是死球，這期間跑壘員不可以離開他所在的壘包。

【例外】 跑壘員若有空過壘或者高飛球的違規離壘，在死球時，仍可返回補踩壘包。

- ❶ 如果比賽球已經飛出了比賽場地，必須等待球審拿出另一顆比賽球，才可進行死球的 **appeal**。
 - ❷ 如果投手已經持球且立於投手板上，仍可口頭提出 **appeal**，這不算是「違規投球」。
 - ❸ 如果球審已經宣告 **play ball**，投手才提出 **appeal**，球審應該再度宣告 **TIME** 並且受理這個 **appeal**。
- (d) 三出局後，只要提出的時機適當，而且是為了讓得分不算或者恢復正確打序，都仍然可以 **appeal**。
- (e) 申訴(**APPEAL**)有下列這些種類：

- ❶ 空過壘；
- ❷ 高飛球在首次被接觸前過早離壘(違規離壘)；
- ❸ 打序錯誤(錯位擊球)；
- ❹ 到達一壘後企圖跑二壘；
- ❺ 違規替補；
- ❻ (流血規則)暫退球員或暫代球員的使用沒有告知球審；

- ⑦ 違規再上場；
- ⑧ 使用指定球員 DP，沒有告知球審；
- ⑨ 跑壘員互換所在的壘包位置。

1.2.7 比賽獲勝隊伍 WINNER OF THE GAME

在正式比賽中，得分較多的隊伍是該場比賽的獲勝隊伍。

- (a) 所謂得分指的是最後完整的一局結束後得到的分數；若是主隊在最後半局還沒有結束，已經得到超前分，那麼得分指的就是此時的分數。
- (b) 比賽若遇到突破僵局，得分指的是最後結束時的總得分。
- (c) 奪權比賽判沒有違規的球隊獲勝，比數以 7:0 計。

1.2.8 抗議的理由 GROUNDS FOR A PROTEST

- (a) 可以接受和考慮的抗議，包括以下類型：
 - ① 錯誤解釋規則；
 - ② 裁判沒有適當使用正確的規則；或者
 - ③ 裁判對違規行為沒能給予正確的罰則。
- (b) 投手合法或違規投出一球後，裁判的判決不可以再更改。
- (c) 在任何時候，可以向裁判組以外的審判委員(或協會、主辦單位、有關當局)提交抗議書，抗議球員名冊中球員的資格問題。

1.2.9 抗議 PROTESTS

抗議可能涉及判決問題和對規則的解釋。

【案例說明】

一出局、二三壘有跑壘員，擊球員擊出界內高飛球被

接殺，三壘跑壘員接殺後合法進壘，而二壘跑壘員則在接殺前違規離壘，野手接殺高飛球後球傳二壘，二壘跑壘員為第三出局，而三壘跑壘員在這之前已經回本壘得分，裁判員宣判得分不算。

這中間包括了下列：

跑壘員是否在高飛球被接殺前違規離壘？二壘跑壘員出局和三壘跑壘員踩踏本壘板，誰先誰後？以上純屬於裁判的判決，是不可以抗議的（以此為由抗議不可接受），而裁判員宣判得分不算，是誤解規則，這是一個可以抗議的 CASE。

1.2.10 無效的抗議 INVALID PROTESTS

如果僅僅基於裁判判決的準確性，或者提交抗議的隊伍贏得比賽，則不得接受或考慮抗議。

不被接受及考慮的抗議，如下列：

- (a)擊出之球是界內球或界外球；
- (b)跑壘員是 safe 或 out ；
- (c)投出之球是好球或壞球；
- (d)投手是合法投球或違規投球；
- (e)跑壘員有沒有踩到壘包；
- (f)高飛球接殺前跑壘員有沒有違規離壘；
- (g)高飛球有沒有被合法接殺；
- (h)是否為內野高飛球；
- (i)是不是妨礙守備；
- (j)是不是阻礙跑壘；
- (k)球員或者比賽球有沒有進入死球區？或者碰觸到死球區的人員或物體；

- (l)擊出之球是否直接飛出界內區全壘打圍欄；
- (m)球場是否可以繼續比賽或恢復比賽；
- (n)球場的光線亮度是否可以繼續比賽？
- (o)其他任何屬於裁判判決準確度的事件。

1.2.11 告知球審要提出抗議 **GIVING NOTICE OF A PROTEST**

- (a)除了球員資格外，投手合法或違規投出下一球之前，必須立即清楚的告訴球審【要抗議】；如果是在半局的最後，必須在野手都離開界內區前提出；如果是在整個比賽的最後，則必須在裁判們離開比賽場地前提出。
- (b)任何根據規則合法提出抗議，意味著剩餘的比賽是在抗議中繼續進行。
- (c)球隊的經理或總教練可以提出抗議，球審接受抗議後必須通知對方球隊的經理和大會的記錄組。
- (d)詳細記錄下判決發生時的利害關係人及周遭狀況，這將有助於抗議事件的正確處理。

1.2.12 提交正式抗議書的期限

正式的抗議文件必須在合理的期限內提出。

- (a)如果聯賽或錦標賽沒有規定提交正式抗議書的期限，抗議書應該考慮在一個合理的期限內被提出，這個合理的期限根據案件性質和取得抗議依據的資料難易程度來決定。
- (b)一般而言，比賽結束後 48 小時內提交正式抗議書，被視為是合理的期限。

1.2.13 正式抗議書的要求

正式的抗議書必須包含下列訊息才有效：

- (a)比賽的日期、時間和地點；
- (b)所有裁判員和記錄員的姓名；
- (c)抗議所依據的規則或者場地特殊規則；
- (d)裁判的判決，及判決時周遭的狀況；
- (e)涉及此事的所有重要事實，都註明在抗議書中。

1.2.14 抗議的結果 RESULT OF PROTEST

抗議的裁決，最後的結果，必定是下列中的一項：

- (a)抗議無效，維持原來比賽結果。
- (b)誤解比賽規則的抗議成立時，從錯誤判決處，將判決更正為正確的，然後重新繼續比賽。
- (c)球員資格的抗議若是成立，則為「奪權比賽」，判違規球隊為輸隊。

規則 2：比賽球場和設備 PLAYING FIELD AND EQUIPMENT

2.1 定義 Definitions

2.1.1 變造球棒 ALTERED BAT

當合法球棒的物理結構被改變時，稱為「變造球棒」。
。例如下列狀況為「變造球棒」：

將金屬球棒的握柄改為木頭或其他材質的握柄；

球棒內部鑲入物質；

纏繞兩層以上的防滑膠帶於握柄；

在球棒頂部或底部塗(噴)漆而非標識的目的；

在金屬球棒的粗端雕刻標誌；

喇叭形或圓錐形的握柄頭。

更換合法的握柄防滑套，不視為變造球棒；金屬球棒的細端底部雕刻標誌，或者球棒上貼雷射的標誌，都不算是變造球棒。

2.1.2 壘線 BASE LINE

連續兩個壘包之間的直線，稱為壘線。

2.1.3 擊球區 BATTER'S BOX

擊球員打擊時被限制在此區域稱為擊球區，擊球員可在擊球區內意圖擊球和幫助攻方球隊得分；白線被視為擊球區內。

2.1.4 捕手區 CATCHER'S BOX

投手投球時，捕手必須待在捕手區內，直到投手投球離手；白線被視為捕手區內。除非捕手踩踏到捕手區以外的地面，否則都視為仍然在捕手區內。

2.1.5 球員席 DUGOUT

球員席位於死球區，只提供給球隊的隊職員使用。
這個區域禁止吸煙、飲酒、嚼煙葉、嚼檳榔。
「吸煙」：包括吸煙草製品、煙霧式電子煙。

2.1.6 界內區 FAIR TERRITORY

界內區是比賽場地的一部分；包括一壘和三壘兩條由本壘板到外野全壘打圍欄的界外線，和界外線內的區域及垂直向上的立體空間。

2.1.7 界外區 FOUL TERRITORY

比賽場地扣除界內區，剩餘的空間，稱為界外區。

2.1.8 頭盔 HELMET

頭盔破了、裂了、有凹陷或變造過，將被宣告為不合格頭盔，而且必須移到比賽場地外。

(a)候擊球員、擊球員、擊跑員和跑壘員都必須配戴左右兩側均有護耳的頭盔，頭盔的安全特性必須優於用充滿塑膠料填充於內的頭骨類型帽蓋；只用襯墊覆蓋耳朵不是合格的頭盔。

(b)捕手或守方球員的頭盔，可以是沒有護耳、頭骨類型的帽蓋。

2.1.9 違規球棒 ILLEGAL BAT

不符合規則 2.3.1. 規定的球棒，叫做「違規球棒」。

2.1.10 違規手套 ILLEGAL GLOVE

不符合手套規格規定的手套，或者捕手、一壘手以外的野手使用兩指手套，都叫做「違規手套」。

2.1.11 內野區 INFIELD

內野手在界內區域正常防守時所涵蓋的區域，叫做

「內野區」。

2.1.12 正式器具 OFFICIAL EQUIPMENT

正式器具是守方或攻方在比賽中所使用的任何裝備；球棒是攻方的正式器具，但攻方若將守備用的手套遺留在比賽場地，則不視為「正式器具」。

2.1.13 外野區 OUTFIELD

比賽球場的界內區，扣除內野區後剩餘的部分，叫做「外野區」。

2.1.14 比賽球場 PLAYING FIELD

比賽在此區域內被進行；死球線屬於比賽場地。

2.2 比賽球場 THE PLAYING FIELD

2.2.1 比賽球場設備 PLAYING FIELD REQUIREMENTS

(a)比賽球場必須是一個清晰明確且無阻礙的區域，它必須符合附錄 1 (比賽球場及方塊區的設置)所規定的最小尺寸及圖示的所有特徵。

(b)比賽球場應設有警示區(warning track)，警示區設置在比賽球場內，緊鄰任何外野及邊線旁的永久性圍欄設置。

(c)當使用臨時圍欄時(即，在主要為慢速壘球場設計的場地上進行快速壘球比賽時)，不需要在外野切割草皮設置警示區。

(d)當比賽球碰觸到比賽球場外面的地面、人員或者物體時，視為「球已離開比賽球場」。

2.2.2 方塊區的設置 THE OFFICIAL DIAMOND

(a)方塊區的設置必須符合附錄 1 中的尺寸和規格，

及所有顯示的圖示(界外線、一公尺線、邊線，壘指導員區、擊球區、捕手區，候擊球區、投手圈，壘包和本壘板)。

(b)在比賽中如果發現壘間距離或者投手距離有錯誤，必須等到次局上半局開始時，暫停比賽，更正錯誤的距離後，才繼續比賽。

2.2.3 場地規則或特殊規則 GROUND OR SPECIAL RULES

當比賽場地有背網、圍欄、車輛、觀眾或其他障礙物，使比賽受到限制時，應在比賽開始前達成協議，制定場地規則或特殊規則。

(a)比賽場地界內區(小於附錄 1 距離表中所標示最小距離)中有任何障礙物，應該有清楚的標示供裁判員參考。

(b)如果使用棒球場為比賽球場，必須將投手丘剷平，而且依照規定距離設置背網。

2.3 比賽的器具 GAME EQUIPMENT

2.3.1 正式的比賽球棒 OFFICIAL BAT

在 WBSC-SD 或 ISF 的比賽中可以使用的比賽球棒，必須經過 WBSC-SD 或 ISF 委員會設備標準委員會的認證，球棒上印有設備標準委員會通過和批准的 WBSC-SD 或 ISF 標誌。WBSC-SD 認可的球棒列表和批准的標識，可在 WBSC 網站 www.wbcs.org 上找到，而球棒的規格規定，請參閱附錄 2A。

2.3.2 熱身球棒 WARM-UP BAT

熱身球棒的規格，請參閱附錄 2B (球棒規格)；符

合熱身球棒規格規定的熱身球棒，才可以在比賽中使用。

2.3.3 正式的比赛球 OFFICIAL SOFTBALL

比賽球規格的規定，請參閱附錄 3(比賽球的規格)。比賽球必須經過 WBSC 設備標準委員會的認證，球上應該印有 WBSC 或 ISF 設備標準委員會通過並批准的標誌。

2.4 球員的器具 PLAYERS' EQUIPMENT

2.4.1 手套和兩指手套 GLOVES AND MITTS

- (a)任何球員都可以戴手套，但只有捕手和一壘手可以使用兩指手套。
- (b)捕手和一壘手使用的兩指手套及野手使用的手套，在拇指和手套之間的頂部繫帶、織帶或其他裝置，不可以超出 12.7 公分(5 英吋)的長度。
- (c)投手的手套可以是任何顏色或顏色的組合，只要(包括繫帶)不是球的顏色。其他野手所佩戴的手套可以是任何顏色或任何顏色的組合。
- (d)外表上有白色、灰色或黃色圓圈狀圖案的手套不是合格手套，禁止使用。

(請參閱附錄 4：手套規格)

2.4.2 球鞋 SHOES

- (a)所有隊職員必須穿鞋；鞋子鞋面必須用帆布、皮革或類似材料製成，並且要完全包覆腳。
- (b)鞋底可以是平滑的，或者有軟或硬的塑膠顆粒。
- (c)可以使用普通的金屬釘鞋，但鞋釘不可以是圓形狀

的，而且鞋釘長度不可以超出鞋板 1.9 公分(0.75 英吋)。

(d)在任何級別的比賽中，都不允許使用與金屬釘鞋類似，用硬塑膠、尼龍或聚氨酯製成的釘鞋。

(e)可拆卸的金屬釘若只鎖在鞋底表面，這是禁止使用的；但拆卸的金屬釘若屬於鑲入鞋中，則被允許使用。

(f)青少年組和修正式的快速壘球比賽中，禁止使用金屬釘鞋。

2.4.3 防護器具 PROTECTIVE EQUIPMENT

(a)面罩 MASKS：所有捕手必須佩戴面罩、護喉及頭盔。投手上場熱身或者在牛棚熱身時，捕手(或者擔任接球的其他隊職員) 必須穿戴面罩、護喉及頭盔。如果接球的人員沒有戴面罩，必須更換另一個願意遵守規定的人員來接球。捕手可以使用冰上曲棍球守門員所使用的面罩；如果捕手的面罩上沒有護喉，必須要求他將護喉附件添加到面罩上。

(b)臉部防護罩 FACE MASKS

任何防守或進攻球員都可以佩戴經認可的塑膠面罩/防護裝置，面罩/防護裝置若有破裂或變形，或者填充物損毀、遺失，則禁止使用，必須移出比賽場地。捕手不可以使用塑膠面罩來取代附有護喉的面罩。

(c)護胸 BODY PROTECTORS：所有捕手(包括成人及青少年)都必須穿戴護胸。

(d)護脛 SHIN GUARDS：社會組及青年組捕手在防守

時必須戴護脛以保護膝蓋。

(e)護肘或護腳 PROTECTIVE LEG/ARM GUARDS :

擊球員及擊跑員可以配戴使用。

2.5 服裝 UNIFORMS

2.5.1 球員服裝 PLAYER UNIFORMS

所有同隊球員應穿著同一顏色、裝飾及款式的服裝；若因宗教信仰，隊職員穿戴特殊之頭巾及不符合標準的服裝，亦不受處罰。

(a)帽子 CAPS

- ❶ 男性球員全隊都必須戴相同款式的帽子，並且必須適當配戴。
- ❷ 女性球員可以選用帽子、帽舌、頭巾，也可混合使用。如果使用的種類超過兩種以上，必須顏色相同，而相同種類必須顏色和款式都相同；不可以配戴塑膠或硬的帽舌。
- ❸ 防守球員可以不戴帽子，而選擇配戴與球隊帽子顏色相似、被認可的頭盔。

(b)汗衫 UNDER SHIRTS

- ❶ 球員可以穿著同一顏色（可以白色）的汗衫，並非強制規定要穿汗衫，但有兩名以上球員穿著時，則全體穿著者之顏色必須一致；外露的汗衫不能破爛、磨損或衣袖開叉。
- ❷ 可以穿保暖（緊身）袖套，但它的要求與汗衫相同；兩隻手臂都必須配戴，並且顏色必須和穿著長袖汗衫的球員相同。

(c)球褲或滑壘褲 PANTS/SLIDING PANTS

所有球員必須穿著相同款式及顏色的球褲，長短皆可。球員亦可穿著相同顏色的滑壘褲，不強制要求穿著滑壘褲，但有兩名球員以上穿著時，除臨時的、卡扣式或魔術貼滑壘用護墊外，所有滑壘褲必須相同顏色及款式；滑壘褲不能破爛、磨損或褲管開叉。

(d)球衣號碼 NUMBERS

所有球衣背面都要有背號，鮮明顏色的阿拉伯數字、其高度最少要有 15.2cm (6 英吋)。同一球隊的領隊(總教練)、教練或球員的號碼不可重複，(1 和 01 視為相同號碼) 只可使用 01 至 99 之間的號碼，球衣背面沒有號碼的球員不可以上場比賽。

(e)姓名 NAMES

球員姓名可以放置在球衣的背號上方。

(f)裝飾物品 CASTS

裝飾物品（如含有石膏、金屬或其他堅硬物體），在比賽中均不許配戴。任何暴露金屬（裝飾物品除外）若用適當的柔軟物質包裹、膠帶綁紮，並經裁判員認可則可合法配戴。

(g)干擾性飾品 DISTRACTING ADORNMENTS

裁判員認定有危險性或干擾對方球員分心之暴露飾品，包括珠寶等，均不得配戴，裁判員必須要求違反者取下或覆蓋；醫療用之手鐲或項鍊除外，但必須用膠帶貼牢。

2.6 教練的服裝 COACHES' UNIFORMS

教練必須穿着整潔的服裝，包括適當的球鞋，或穿着與球隊球員服裝相同色系的服裝。如果教練選擇戴帽子，必須符合 2.5.1(a)的要求。

2.7 器具 EQUIPMENT

儘管本規則有其他任何規定，但世界棒壘球聯合總會-壘球部或國際壘球總會器具標準委員會有獨立決定時、器具令比賽性質有重大改變時、對參加者或觀眾或球員構成危險、由器具中獲得更好表現而多於個人技術時，世界棒壘球聯合總會-壘球部或國際壘球總會器具標準委員會有最終保留或撤銷的權利。

罰則

規則 2.4.2	穿著不符合規定的鞋類。
罰則	經裁判警告，繼續違反的球員將被驅逐離場。
規則 2.4.3(a)	捕手沒有配戴頭盔。
罰則	經裁判警告，繼續違反的球員將被驅逐離場。
規則 2.4.3(b)-(d)	沒有配戴強制規定的器具。
罰則	判球員勒令退場，如果仍然繼續參與比賽，則將他驅逐離場。
規則 2.5.1	不恰當球衣或球員不恰當穿著球衣。
罰則	如果球員拒絕遵守，將被勒令退場。
規則 2.6	教練的穿著不符合規定。
罰則	在裁判警告後，同隊的教練或經理再度違反時，判總教練「驅逐離場」。

規則 3：參與比賽的人員 PARTICIPANTS

3.1 定義 DEFINITIONS

3.1.1 壘指導員 BASE COACH

攻方球隊位於指導區內，執行職責的人員。

3.1.2 教練 COACH

負責球隊在球場上的行動及聯繫裁判和其他球隊的人員。球員可以代替缺席的教練或擔任球員兼教練。

3.1.3 指定球員 DESIGNATED PLAYER (簡稱 DP)

DP 是先發的攻擊球員，他代替「機動球員」打擊。

3.1.4 驅逐離場 EJECTION

因違反規則的緣故，裁判命令球員、公職人員或球隊隊職員離開剩餘的比賽。

3.1.5 野手 FIELDER

守方球隊在球場上的任何球員。

3.1.6 機動球員 FLEX PLAYER (簡稱 FLEX)

在攻守名單中被安排在第十棒位置的先發球員，指定球員 DP 代替他打擊；機動球員可擔任任何防守位置，也可上場打擊，但必須在 DP 的打序位置。

3.1.7 總教練 HEAD COACH

承擔教練主要責任的經理或教練，被視為「總教練」。

3.1.8 違規球員 ILLEGAL PLAYER

下列的球員稱為「違規球員」：

(a) 上場防守或打擊，沒有告知球審的替補員；或

(b) 上場防守或打擊，但是他沒有在這個位置的合法

資格。

3.1.9 違規再上場 ILLEGAL RE-ENTRY

下列的狀況稱為「違規再上場」：

- (a) 球員(包括指定球員 DP 和機動球員 FLEX)再次進入比賽時，回到了他無權擁有的打序位置，也就是說：
：沒有回到他的原始打序位置；或
- (b) 已無比賽資格的球員，再度上場比賽。

3.1.10 違規替補球員 AN ILLEGAL SUBSTITUTE

沒有告知球審擅自上場比賽的球員，稱為「違規替補球員」；他可能是下列：

- (a) 都還不曾上場比賽的球員；或
- (b) 違規球員；或
- (c) 已經被宣告為「失格球員」；或
- (d) 違規再上場的球員；或
- (e) 違規的指定球員 DP 或違規的機動球員 FLEX；或
- (f) 暫退球員在「流血規則」中規定的時限內，還沒返回，而暫代球員仍然待在比賽中，則被視為未告知球審進入比賽。

3.1.11 失格球員 INELIGIBLE PLAYER

已經被裁判勒令退場的球員稱為「失格球員」；他不可以再上場比賽，但是可以擔任壘指導員。

3.1.12 失格暫代球員 INELIGIBLE REPLACEMENT PLAYER

「流血事件」發生時，暫退球員可由一名暫代球員代理，沒有資格擔任此職務的球員稱為「失格暫代球員」；下列球員都是失格暫代球員：

- (a) 因違反規則，已經被裁判勒令退場的球員；

- (b)目前仍在攻守名單陣容(打序)中的球員；
- (c)目前不在攻守名單陣容(打序)中，但還可以再上場的球員。

3.1.13 內野手 INFIELDER

一般位於方塊區(連接壘線形成的界內區域)裏面或旁邊的防守球員，稱為「內野手」；外野的防守球員，一旦進入內野手正常防守所涵蓋的區域時，就被視為「內野手」。

3.1.14 球員名單 LINE-UP CARD

在比賽前呈交給裁判長及/或球審及大會記錄員，包括先發球員、替補球員及教練團的名單。

球審在比賽中要保留球員名單。

3.1.15 攻守名單(陣容) LINE-UP

由目前在場上比賽的球員所組成，包含指定球員和機動球員，名單中註明了球員的守備位置及打擊順序。

3.1.16 專攻球員 OFFENSIVE PLAYER ONLY 簡稱「OPO」

比賽中指定球員 DP 可以代替機動球員以外的球員(打序中 DP 除外的球員)防守，這個被 DP 代理防守的球員，就只剩下打擊的任務，稱為「專攻球員」，簡稱「OPO」。

3.1.17 再上場 RE-ENTRY

先發球員被替補退場後，再度重返比賽，稱為「再上場」。

3.1.18 勒令退場 REMOVAL FROM THE GAME

球員因為違反規則的規定，而被裁判宣告在剩餘比賽中沒有資格比賽，這樣的狀況稱為「勒令退場」。

任何被勒令退場的球員，可以繼續待在球員席中，除了擔任壘指導員外，不可以再上場比賽。

3.1.19 暫代球員 REPLACEMENT P LAYER

比賽中被允許代理暫退球員職務的球員，稱為「暫代球員」。

3.1.20 先發球員 STARTING PLAYERS

列於攻守名單中，開始比賽時，負責防守和打擊的球員，稱為「先發球員」。

3.1.21 替補球員 SUBSTITUTE

- (a)非先發球員，而且也尚未上場比賽的球員(擔任暫代球員不算替補上場比賽)；
- (b)已經退場，但是可以再上場一次的「先發球員」。

3.1.22 隊職員 TEAM MEMBER

被授權允許坐在球員席內的任何人員，稱為「隊職員」。

3.1.23 臨時跑壘員 TEMPORARY RUNNER

記錄歸於捕手，替捕手代跑的球員，稱為「臨時跑壘員」。

3.1.24 暫退球員 WITHDRAWN PLAYER

比賽中球員受傷流血不止，他必須離開比賽，去包紮傷口，或者更換沾有血跡的球衣，這樣的球員稱為「暫退球員」。

3.2 球員名單和名冊 LINE UP AND ROSTERS

3.2.1 攻守名單 LINE-UP CARDS

- (a)球員名單中包括：

- ❶先發球員的姓名、守備位置和球衣背號；
 - ❷所有可運用替補員的姓名和球衣背號；及
 - ❸總教練的姓名。
- (b)除非球員已穿著球服位於球隊所在位置，否則不可以將其姓名列於先發「球員名單」。
- (c)名冊中合格的球員，可於比賽中任何時間添加到替補球員名單上。
- (d)男子球隊必須是男性球員，而女子球隊則必須是女性球員。
- (e)如果球員名單中球員的背號寫錯，更正就可以、沒有罰則。如果球衣背號錯誤的球員，在比賽中違反規則，必須先執行違規的處理，按照罰則處理之後，如果他仍然在比賽中，要先更正他的背號，才可接著繼續比賽。

3.2.2 球員 PLAYER

- (a)每一個球隊在球員名單中的先發球員應該至少有一九名球員，如果有使用指定球員 DP 時，則應該有十名先發球員。
- ❶球員的守備位置有：投手(F1)、捕手(F2)、一壘手(F3)、二壘手(F4)、三壘手(F5)、游擊手(F6)、左外野手(F7)、中外野手(F8)、右外野手(F9)。
 - ❷使用指定球員(DP)時共有十位球員，守備位置與九位球員時相同。
- (b)投手的每個投球，投球之前，捕手必須位於捕手區，投手必須位於合法的投球位置或在投手圈內，其他的防守球員可以在界內區的任何位置。

(c)球隊在整場比賽中都必須維持足夠的合法比賽人數，才可繼續比賽。

3.2.3 先發球員 STARTING PLAYERS

(a)「球員名單」於賽前會議中，經球審及球隊代表審核，確認之後，球員才算正式成為先發球員。

(b)在賽前會議前，可在球員名單上寫上球員的姓名、球衣背號和守備位置。

(c)因為球員受傷或身體不適，容許球隊代表在賽前會議時更改球員名單，可以用替補球員取代身體不適球員，該替補員就變成正式的先發球員，而這位身體不適的球員則變成替補球員。

(d)在賽前會議中被更改的先發球員，可於比賽中任何時間以替補球員身份上場比賽。

(e)所有先發球員，包括指定球員 DP 及機動球員 FLEX，被替補後可以再上場一次，再上場時必須維持在相同的打序上。

3.2.4 指定球員 DESIGNATED PLAYER (DP)

(a)DP 可以代替任何防守球員打擊。

(b)DP 可以代替任何防守球員守備，包括代替機動球員 FLEX 守備。

❶如果 DP 是代替機動球員 FLEX 除外的防守球員守備，這個防守球員只剩下打擊任務，被稱為「專攻球員」，簡稱為 OPO；OPO 不算退場，他仍然繼續打擊，只是不參與守備而已。

❷如果 DP 是代替機動球員 FLEX 守備，這被視為替補，必須告知球審。

③如果 DP 是代替機動球員 FLEX 守備，陣容變成是九人比賽，而且可以合法的以九個人比賽直到比賽結束。

(C)DP 和 FLEX 不可以同時出現在打序中。

3.2.5 機動球員 FLEX PLAYER (FLEX)

(a)比賽時球隊如果決定要使用 DP，則必須將他的姓名列於球員名單中。

(b)機動球員的姓名應列在球員名單打序第十棒的位置，他可以防守任何位置。

(c)機動球員 FLEX 只可以代替 DP 打擊：

①機動球員 FLEX 進入比賽打擊時，陣容變成是九人比賽，而且可以合法的以九個人比賽直到比賽結束。

②機動球員 FLEX 只可以代替 DP 打擊，不限次數，這被視為 DP 的替補或者是 DP 替補員的替補，必須告知球審。

3.2.6 暫代球員 THE REPLACEMENT PLAYER

(a)暫代球員可以進入比賽代替暫退球員。

(b)暫退球員必須已經血流停止、傷口清理乾淨、妥當包紮，如果需要的話，還應更換球衣，不管更換後球衣背號有沒有變更，不給予處罰，無論如何，若有變更球衣背號必須告知球審。合乎上述要求才准許暫退球員重返比賽。

(c)暫代球員可以代理暫退球員的職務，這個不完整的一局外，直到下一個完整的一局結束；暫退球員可以在這期間，任何時間重返比賽，不被視為替補，

暫代球員也不算是替補；時限屆滿，暫退球員仍無法重返比賽，必須以合法的替補球員上場替補。

(d)其中所有的改變，球隊代表必須告知球審，否則被對方球隊 Appeal，暫代球員將被宣告為「違規球員」。

(e)暫代球員可以是：

- ❶ 尚未上場比賽的替補球員；或
- ❷ 已經上場比賽、隨即又退場的替補球員；或
- ❸ 已經沒資格再上場的先發球員。

3.2.7 臨時跑壘員 TEMPORARY RUNNER

二出局時，若上半局的捕手在壘上，可使用「臨時跑壘員」代跑，記錄算捕手的；其規定如下：

- (a)攻方經理可以選擇使用臨時跑壘員，或者不用；
- (b)二出局後的任何時間都可使用臨時跑壘員；
- (c)當經理選擇使用時，此時沒有在壘上的最後一棒為臨時跑壘員。如果使用錯誤的球員擔任臨時跑壘員，被告知時，更正即可、沒有罰則。

3.2.8 進入比賽(替補員) ENTERING THE GAME(SUBSTITUTIONS)

- (a)替補球員可以替補球隊打序位置中的任何球員，先發球員可被多次替補。但是替補球員退場後，就不可以再上場，擔任暫代球員或壘指導員不受此限。
- (b)先發球員和他的替補球員(們)，不可以同時間在比賽場上。
- (c)必須在死球時才可以替補球員；在替補球員前，教練或球隊代表必須立即通知球審，然後球審將此異動通知記錄員；替補員上場等到投手投出一球或者

有 play 發生後，才算是「正式進入比賽」。

(d)任何合法的替補球員，上場比賽如果沒有告知球審，他就成為「違規替補球員」。

(e)在對方球隊 Appeal 這個違規替補球員之前，如果領隊、教練、球隊代表或球員先行將此違規告知球審，則不構成違規。

(f)替補球員退場後，若是再上場比賽，那就是違規再上場；除非他是上場擔任暫代球員或者是壘指導員。

(g)如果在死球的狀況下，跑壘員或擊跑員因受傷未能到達裁判所給予的壘位時，該跑壘員或擊跑員可被替補退場，由替補球員接著完成他所尚未完成的跑壘，踩踏所有應該踩踏的壘包。

3.3 申訴 APPEALS

(a)下列事件必須經由經理、教練或球員向裁判 APPEAL，裁判才會做出判決：

- ❶ 違規替補球員；
- ❷ 流血事件中，使用暫代球員未告知球審；
- ❸ 違規再上場；
- ❹ 使用指定球員 DP 未告知球審。

(b)上述球員若仍在比賽中，任何時候都可以 APPEAL。

罰則

規則 3.2.2(a) 3.2.3(c)及 3.2.6(c)	比賽人數未達合法的比賽人數。
--------------------------------------	----------------

<p>罰則</p>	<p>宣告為「奪權比賽」，判沒違規的球隊獲勝。</p>
<p>規則 3.2.8</p>	<p>未報告替補/違規球員： (a) 違規替補； (b) 暫代球員未報告；或暫退球員回來未報告。</p>
<p>罰則</p>	<p>(a) 未報告的替補球員或違規球員的處理是屬於 APPEAL PLAY。</p> <p>(b) 向裁判 APPEAL 時，未報告的替補球員或違規球員必須仍然在比賽中。</p> <p>(c) 一旦投手已經投出一球或者已經有 play 發生，未報告的替補球員被 APPEAL，則將被宣告為「失格球員」。</p> <p>(d) 用一個合法的替補球員來取代這個失格球員：</p> <ul style="list-style-type: none"> ❶ 如果球隊已經沒有合法的替補球員，宣告「奪權」，判對方獲勝。 ❷ 如果違規球員是正在打擊中被 APPEAL，則由合法的替補球員繼承他的好壞球數，接著繼續打擊。 ❸ 所有 APPEAL 前的行為均視為合法； 【例外】 違規球員剛打擊完、而且上了壘，對方在投手投出下一球前 APPEAL 或者比賽結束裁判離開比賽場地前 APPEAL，則所有進壘都不算，跑壘員均返回投球前所在壘位，而未報告的替補球員除了被宣告為「失格球員」外，還要被判「出局」。 ❹ 上述 【例外】 中所產生的「出局」均是成

	<p>立的。</p> <p>⑤如果替補球員為不合法的球員，仍然要承擔他違規的罰則。</p> <p>(e)如果違規球員在防守時、且剛執行完一個 play 被發現，球員會被宣告為「失格球員」，而對方攻方球隊有選擇權，可選擇：</p> <p>①接受比賽的結果，維持現況；或</p> <p>②所有跑壘員返回該 play 之前所在的壘位，擊球員繼承違規球員被發現前的好壞球數繼續打擊。</p> <p>(f)如果失格球員再度上場比賽，宣告「奪權」，判對方獲勝。</p> <p>(g)一旦對未報告的替補球員或違規再上場球員提出 appeal 後，則原來先發球員或他的替補員則被視為已經退場。</p>
規則 3.2.8	<p>違規再上場 Illegal re-entry</p> <p>(a)先發球員再上場，但沒有回到原始打序。</p> <p>(b)替補球員再上場比賽，但不是擔任「暫代球員」。</p> <p>(c)先發球員第二次再上場比賽，但不是擔任「暫代球員」。</p> <p>(d)不合格的球員上場擔任「暫代球員」。</p> <p>(e)機動球員 (FLEX)替換指定球員 (DP)以外的球員進入比賽打擊。</p>
罰則	<p>(a)這是屬於 appeal play 。</p> <p>①違規再上場的球員只要仍待在比賽中，任何時間均可以 appeal 。</p>

	<p>②這個 appeal 不需要在投手投出下一球前提出。</p> <p>(b)攻守名單上面簽名的經理或總教練，及違規再上場的球員均被「驅逐離場」。</p> <p>(c)合法的替補球員替補這個被驅逐離場的違規再上場球員後，才可繼續比賽。</p> <p>(d)如果經理或總教練被驅逐離場，球隊必須提交新的經理或總教練姓名。</p> <p>(e)關於違規再上場的球員仍在比賽中所產生的行為，則根據違規替補球員/違規球員的罰則處理。</p>
--	---

3.4 教練 COACHES

3.4.1 一般情況(IN GENERAL)

- (a)當攻守名單(LINE UP)有任何異動，教練或球隊代表有責任通知球審。
- (b)教練不可對球員、裁判或觀眾使用有負面效果的言詞。
- (c)不得使用任何通訊器具於：
- ①球場上的教練與教練之間；或
 - ②教練與球員席之間；或
 - ③教練與任何球員之間；或
 - ④觀眾席與球場之間，包括：球員席、教練與球員。
- (d)防守球隊的教練或領隊可以是非球員兼任教練身份留在球員席；或是球員兼任教練身份進入比賽成為球員。
- (e)球員兼任教練可以在比賽進行中給予球隊指示

及協助。

3.4.2 總教練 HEAD COACH

- (a)總教練有責任在攻守名單 (LINE UP CARD)上簽名。
- (b)比賽中若發生總教練被「驅逐離場」，球隊要提交姓名給球審，由他擔任剩餘比賽總教練的工作。

3.4.3 壘指導員 BASE COACHES

- (a)當球隊進攻時，容許兩名壘指導員以口頭協助及指示其球員。
 - ①每名壘指導員均要求雙腳站於指導區內，一名在一壘側，另一名在三壘側。
 - ②壘指導員應避免妨礙野手處理球，給予跑壘員滑壘、進壘或返壘的手勢暗號時，只要不妨礙比賽，可以離開指導區。
- (b)壘指導員必須是該球隊的隊職員。
- (c)其中一名壘指導員，可以攜帶只限用於分數記錄或資料記錄用途的記分簿、鉛筆或原子筆及計球器進入指導區內。
- (d)青年組的球員擔任一、三壘指導員，及年輕的球員在場上或球員席內均需配戴認可的頭盔。

罰則

規則 3.4	違反教練的職責。
罰則	第一次違規給予警告，任何同球隊的教練/經理再次違規時，則將總教練「驅逐離場」。
規則 3.4.3(d)	青年組的球員擔任一、三壘指導員，沒有配戴認可的頭盔。

罰則	經過警告後，仍違規，則將此青年組的壘指導員「驅逐離場」。
-----------	------------------------------

3.5 球隊隊職員 TEAM PERSONNEL

3.5.1 一般情況 IN GENERAL

(a) 球隊隊職員不可以對裁判的判決有爭議。

(b) 比賽中，攻守名單上的人員，或被允許進入球員席的人員，必須待在這個指定的球員席範圍中；若是規則允許或裁判認可則是例外；這例如比賽開始時、或者每半局開始時，候擊球員應該待在候擊球區內，或投手前往牛棚熱身。

指定範圍內嚴禁吸煙、飲酒或嚼食煙草。

(c) 球隊隊職員嚴禁：

- ❶ 做出或容許他人做出導致蔑視或侮辱對方球員、職員或觀眾的行為；
- ❷ 做出任何會被認為違反運動精神的行為。

罰則

規則3.5.1 (a)及(b)	對裁判的判斷提出爭議，及在球員席中不當的行為。
罰則	(a) 初犯，給予球隊警告； (b) 重複再犯，將違規的隊職員「驅逐離場」。
規則 3.5.1 (c)	違反運動精神的行為。
罰則	(a) 初犯，違規者應被警告。 ❶ 若是初犯就很嚴重，裁判可將違規者「驅逐離場」。

	<p>Ⓣ重覆再犯，將違規的隊職員「驅逐離場」。</p> <p>(b)隊職員被驅逐離場後,剩餘比賽可以待在更衣室中或離開比賽場地。</p> <p>(c)隊職員被驅逐離場沒有立刻遵守，將導致球隊被「奪權」。</p> <p>(d)球審應該在比賽結束後的任何時間，向主辦比賽的大會報告球隊隊職員攻擊性的行為，包括言語或肢體的，在這種情況下，報告的隊職員將出現在比賽或錦標賽的組織之前。</p>
--	--

3.6 裁判 UMPIRES

3.6.1 權力及職責 POWER AND DUTIES

裁判是協會或組織的代表，協會或組織指派他們到特定的比賽，裁判被授權並被要求執行這些規則；裁判根據其判斷，有權對球員、教練、隊長或經理執行有關規則之規定及給予罰則。當發生規則中沒有說明的情況，球審有權做出決定。

3.6.2 球審 THE PLATE UMPIRE

球審有下列的職責：

- (a)獨自決定比賽場地是否適合進行比賽；
- (b)位置在本壘板及捕手的後方；
- (c)全權負責比賽中的正常運作及負起當中的責任；
- (d)宣判所有的好球和壞球；
- (e)與壘審協調合作，宣判擊出之球為「界內球」或「界外球」；接住球為「合法」或「違規」。在比賽中，當壘審必須離開內野時，球審應該承擔其

職務。

(f)對下列狀況應做出判斷及判決：

- ①擊球員是否是觸擊；或
- ②擊出之球是否碰觸擊球員的身體或衣服。

(g)當被要求時，給予壘審協助。

(h)判定「奪權比賽」。

(i)一人制裁判時，應負起所有的職責。

3.6.3 壘審 THE BASE UMPIRE

(a)根據裁判移位系統，站於規定的位置。

(b)應以各種方式協助球審執行比賽規則。

3.6.4 一人制裁判的職責 RESPONSIBILITIES OF A SINGLE UMPIRE

當比賽只由一位裁判執法時，其職責及管轄權會擴大到本規則下的所有事宜。投球前，裁判起始的位置應在本壘板及捕手的後方。每一個擊出球或執行防守行為時，裁判應由本壘板後方進入內野最佳的位置，以應對比賽的發展。

3.6.5 裁判員的更換 CHANGE OF UMPIRES

比賽進行中不得因雙方同意，而更換裁判員，除非裁判員因受傷或生病，無法繼續執行其勤務。

3.6.6 裁判的判決 UMPIRE'S JUDGEMENT

(a)任何現場裁判員之任何判決有誤判時，不接受 appeal，如擊出之球是「界內或界外球」；跑壘員是「安全上壘或出局」；投出之球是「好球或壞球」或任何比賽中之判斷正確與否；任何裁判員除非確信有違背規則，否則不可提出改判，任一隊之總教練或隊長，則可根據規則條文找出不同之論點，

裁判員若對判決有質疑時，應在判決之前，與其他裁判員共同商議。除了兩隊總教練或隊長外，任何其他球員或人員，對於任何判決或規則不符的判決，均無權提出抗議。

(b)在任何情況下，裁判都不能要求另一位裁判改判，也不能做出任何批評或干擾其執行的職責，除非該裁判自己要求協助。

(c)裁判員可經會商改變其原先之判決，或修正因擊跑員、跑壘員受傷或不利於防守球隊的延遲判決。若投手投出下一個合法或違規之球，或所有的野手均已離開界內區，則不得改判。

3.6.7 比賽暫停 SUSPENSION OF PLAY

(a)裁判可根據情況，在認為有需要時將比賽暫停。

(b)當球審離開位置去清理本壘板或執行其他與攻守行為沒有直接關係的職責時，比賽暫停。

(c)當擊球員或投手因正當理由而離開其位置時，裁判應將比賽暫停。

(d)投手已開始揮臂投球時，裁判員不可宣告暫停。

(e)任何比賽動作正在進行中，裁判員不可宣告暫停。

(f)球員受傷時，除非該傷害嚴重的危及生命，否則必須等待比賽告一段落，或跑壘員已到達應到之壘時，才可以宣告「暫停」。

(g)比賽進行中，雙方球隊動作尚未告一段落之前，裁判員不可接受球員、教練或總教練之要求，而暫停比賽。

罰則

規則 3.6.7	比賽暫停： 因嚴重受傷危及球員性命時，宣告「暫停」。
罰則	出現受傷情況而宣告 TIME 時，為死球，所有跑壘員由裁判認定，給予前進一個或數個壘包，到達若受傷狀況沒發生時可到達之壘包。

3.7 記錄員 SCORERS

3.7.1 大會記錄員的職責 RESPONSIBILITIES OF THE OFFICIAL SCORER

大會記錄員的職責：

- (a) 根據規則中的條文為比賽做記錄，並保存記錄；
- (b) 獨立記錄所有的判決，包括判斷在內；
- (c) 決定擊球員是因安打還是失誤而上壘；及
- (d) 不可以記載與正式比賽規則或裁判員判決相牴觸的記錄。

規則 4：投球 PITCHING

4.1 定義 DEFINITIONS

4.1.1 守方的面授機宜 CHARGED DEFENSIVE CONFERENCE

裁判給予守方球隊暫停時間，在此暫停時允許以下行為：

- (a) 守方球隊的代表進入比賽場地與任何防守球員溝通；或
- (b) 守方球員走向球員席，並且令裁判有理由相信已經接受了指示。

4.1.2 烏鴉跳 CROW HOP

當發生以下情況，為「烏鴉跳」：

- (a) 投手的軸足從投手板以外的地方蹬離，然後投球；或
- (b) 投手軸足離開投手板造成第二次著力點（或起點），再以該點蹬離完成投球。

4.1.3 違規投手 ILLEGAL PITCHER

已被裁判判決離開投手位置，可以繼續參加比賽，但是不可再擔任投手的合格球員。

4.1.4 跨跳 LEAPING

當發生以下情況：

- (a) 投手的軸足由投手板起跳，變成雙腳騰空，不包括烏鴉跳；
- (b) 投手的軸足蹬離，接著的連續動作及投手向前的動力，導致身體(包括軸足和跨足)騰空同時往本壘

板方向移動，且

(c)投手著地隨即將球往本壘板方向投出，動作連貫完成投球動作。

4.1.5 漏捕 PASSED BALL

投出之球在正常狀況下捕手可以接住，可是他卻漏接了。

4.1.6 投球 PITCH

投手將球投給擊球員的動作。

4.1.7 軸足 PIVOT FOOT

投手蹬離投手板的腳。

4.1.8 突襲投球 QUICK RETURN PITCH

擊球員在擊球區內還沒有取得適當的擊球姿勢，或者在上一次的揮棒後身體尚未取得平衡，而投手明顯試圖在擊球員未準備好時向他投球。

4.2 守方的暫停 DEFENSIVE CONFERENCE

4.2.1 守方的面授機宜 CHARGED DEFENSIVE CONFERENCE

(a)守方球隊在七局的比賽中，只能有三次的面授機宜。

(b)守方的面授機宜是累積計算的，並不會因為新投手上場而重新計算。

(c)七局中三次面授機宜的權益，尚未使用的次數，不可以挪到延長賽(突破僵局)中使用。

(d)突破僵局時，每一個額外的局可以有一次的面授機宜，如果沒有使用則自動喪失權益，不可以挪到後面另一個額外的局中使用。

- (e)當球隊代表越過界線返回球員席，或者球員已返回他的守備位置，這次的面授機宜就算是結束。
- (f)任一球員離開他的防守位置，走向球員席接受指示，不論是否有請求「暫停」，都算是面授機宜。

罰則

規則 4.2.1(a)	七局的比賽中，第四次的面授機宜、第四次以後每一次的面授機宜，和突破僵局時每一個額外的局中超過一次的面授機宜，這個超過次數規定的面授機宜發生時，此時的投手被宣告為「違規投手 illegal pitcher 」，這個違規投手在剩餘的比賽中，可以繼續比賽，但是，不可以再擔任投手。
-------------	--

4.2.2 那些狀況不算是面授機宜？

下列狀況不算是面授機宜：

- (a) 經理、教練或球隊隊職員與投手交談前或交談後，告知球審要更換投手；
- (b)經理或教練從球員席走出，告知裁判球員有異動，而在球員異動期間跨越界線，與任何防守球員交談；
- (c)在攻方的面授機宜期間，守方一位或多位隊職員可和至少一位防守球員進行會談，但是必須在攻方已經準備好繼續比賽時，所有守方球員都回到他的位置。
- (d)從球員席發出指示；
- (e)經理/教練兼任球員在比賽場上與野手會談；裁判

應控制經理/教練兼任球員與投手的會談，必要時給予警告，如果他再違反，則將這個經理/教練兼任球員「驅逐離場」；

(f) 裁判已經將比賽暫停。

4.3 合法投球的要求 LEGAL PITCH REQUIREMENTS

4.3.1 投球前的準備 PRELIMINARY ACTION BEFORE DELIVERING A PITCH

在投球前，必須要有下列動作：

(a) 所有球員必須在界內區，捕手必須在捕手區而且就準備接球的位置。

(b) 投手必須持球站在投手板上或其附近。

(c) 投手的**軸足**必須與投手板碰觸並且雙腳必須站在 61 公分(24 英吋)寬的投手板內，臀部與一三壘連線平行。

(d) 投手站上投手板，球在手套中或手上都可以，雙手必須是分開的，與捕手溝通暗號或假裝與捕手溝通暗號。

(e) 投手溝通完暗號後，必須雙手合起持球置於身體的前方，並且全身要保持完全靜止。**跨足(非軸足)在完全靜止到開始投球這個期間，必須維持不動，開始投球時跨足只可以向前移動。在完全靜止或之後的時間，任何跨足的向後移動都是違規行為。**此完全靜止的動作到開始投球的時間，不可以少於 2 秒也不可以超過 5 秒。雙手持球在身體側邊亦視為在身體的前方。

(修正式快速壘球專用 —

完全靜止的動作必須維持 2 到 10 秒。)

4.3.2 開始投球 STARTING THE PITCH

(a)當投手的一隻手離開了球，或者開始任何擺臂動作，就算是「開始投球」。投手雙手持球完全靜止後，然後向後擺動，再向前擺動，又回到雙手持球在身體前方，這是違規的。

(b)開始投球前軸足必須維持與投手板接觸的狀態；抬起軸足離開投手板，再放下回到投手板，構成一個震撼的動作，這是違規的。

(修正式快速壘球專用 — 投手在開始投球前，雙腳都必須與投手板保持接觸狀態；抬起軸足離開投手板，再放下回到投手板，構成一個震撼的動作，這是違規的。)

4.3.3 合法的投球 LEGAL DELIVERY

快速壘球的投球 FAST PITCH

必須遵守下列規定投球，才是「合法」的投球：

(a)做出任何投球動作後，投手必須立即投球給擊球員。

(b)投手採風車式投球，投球手臂只可環繞一圈。

無論如何，投球手臂可先放下到身體側邊，再到體後，然後才開始風車式擺臂，用這個方式投球時，可容許手臂通過臀部二次。

(c)投手須採取低手 **under hand motion** 投球給予擊球員，且手掌低於臀部，手腕必須比手肘接近身體，向前擺臂時，不可有中途停頓或手臂倒轉的現象。

(d)手掌及手腕必須向前擺過身體的垂直線，才可將

球投出。

- (e) 投手投球時，跨足可以向前跨一步，跨步必須向著擊球員的方向，而且必須跨在投手板的 61 公分（24 英寸）寬度內。投手的腳可以在投手板上滑動，只要與投手板仍然保持接觸的狀態，並且沒有向後離開投手板的動作。
- (f) 投球前，軸足必須與投手板保持接觸的狀態，開始投球時，跨足向前跨出，軸足由投手板蹬離，在跨足著地之前，軸足可以拖地向前，也可以是騰空向前。投手可從投手板跨跳 leap，直到著地保持連貫的動作，然後將球投向擊球員；在投手投球的連續動作中，軸足可以順勢做後續的動作。
- (g) 投手踏離、蹬離或跳離投手板的過程中，投球手臂的所有動作都必須保持連貫的。
- (h) 投手不管是拖行、跨跳或跳躍，都必須從投手板蹬離；投手不可用烏鴉跳的方式來投球 crow hop 或者從投手板以外的地方蹬離來投球。
- (i) 投球手臂在球投出後可以順勢後續動作，但不可繼續風車式的繞臂。
- (j) 投手必須將球投向擊球員，不可以為了防止擊球員擊球，而故意的將球掉落，或者用滾動的方式或反彈的方式來投球。
- (k) 投手準備接捕手的回傳球，或裁判宣告「比賽開始」之後，在二十秒鐘內，必須投出下一球。

修正式壘球的投球 MODIFIED PITCH

必須遵守下列規定投球，才是合法的投球：

- (a)做出任何投球動作後，投手必須立即投球給擊球員。
- (b)投手手臂後擺時，可以持球到背後；只要揮臂向前投球時，沒有中途停頓或逆向轉動的動作就可以；而且不可以採用風車式、彈弓式投球、或完整繞臂投出球。
- (c)投手手臂向下擺動到將球投出的整個過程中，球都必須在手腕內。
- (d)投手必須採取低手投球給予擊球員，手掌必須低於臀部，而且可能是朝下的。
- (e)投手手臂向前擺動時：
 - ①球投出時，手肘必須是鎖住的；而且
 - ②球投出時，肩及臀必須與本壘板平行。
- (f)投球手臂必須在第一次向前擺動，而且必須通過臀部時，將球投出。手臂通過臀部時不可以突然停頓，整個投球過程必須順暢，球出手後必須順勢的跟隨動作。
- (g)在跨足離開投手板前，軸足從投手板以外的地方蹬離，這種烏鴉跳方式的投球，是違規的。
- (h)投手的投球過程中，跨足必須向前跨出一步，著地的同時將球投出。該跨步不得超出投手板 61 公分（24 英吋）的寬度。跨足必須跨向本壘板，而且不可以跨在軸足和本壘板的連線上，也不可以跨越這條連線。
- (i)投球手臂在球投出後可以順勢後續動作，但不可繼續風車式的繞臂。

(j) 投手必須將球投向擊球員，不可以為了防止擊球員擊球，而故意的將球掉落，或者用滾動的方式或反彈的方式來投球。

(k) 投手準備接捕手的回傳球，或裁判宣告「比賽開始」之後，在二十秒鐘內，必須投出下一球。

4.3.4 守方球員的防守位置 DEFENSIVE POSITIONING

(a) 防守球員不可用任何方式故意做出違反運動精神的行為，也不可以站在會分散擊球員注意力的防守位置。

(b) 三壘跑壘員企圖「強迫取分」或「盜壘」時，野手不可以未持球立於本壘板上或本壘板前，也不可以碰觸到擊球員或擊球員手中的球棒。

4.3.5 外來的物質 FOREIGN SUBSTANCES

(a) 在比賽中，任何防守球員均不可將外來物質放置於球上。投手手指舔口水後，必須擦乾手指才可接觸球。

(b) 在裁判的指示及監管下，投手可使用松脂粉拭乾雙手；但松脂粉在不使用時，要放置於投手圈內投手板後的地上。

(c) 被認可廠商製作的布袋，且其內只填充松脂粉，這是被允許用於拭乾雙手，但必須置於球褲後方的口袋或皮帶內。

(d) 防守球員不可將松脂粉塗抹在球上或手套內，然後再將球放入手套沾上松脂粉。

(e) 投手的手指不可以貼膠帶；投球手臂的手腕或前臂不可以佩帶手鐲、護腕（護肘）或類似物品。

如果投手因受傷要在投球手臂上使用止汗帶或膠帶，雙手的手臂必須穿著汗衫覆蓋。

4.3.6 捕手 THE CATCHER

(a)捕手必須待在捕手區內，直到投手將球投出。

(b)除了下列例外，捕手接住投手的每一個投球後、包括界外球，必須直接將球回傳給投手。

- ❶ 在三好球出局後；
- ❷ 當擊球員成為擊跑員時；
- ❸ 當壘上有跑壘員時；
- ❹ 當捕手接住線邊的界外高飛球，傳殺任何一壘時；
- ❺ 當捕手漏接似乎揮棒的第三好球，傳球一壘刺殺擊跑員時。

4.3.7 傳球給壘手 THROWING TO A BASE

比賽進行中，投手就投球位置，立於投手板上，不可以再傳球或假裝傳球給任何野手。在活球的 appeal play 中，投手立於投手板上向壘上傳球，則 appeal 的權益就被取消。投手在雙手分開前，可以向後退出投手板，停止或解除投球動作，若是向前或往兩側退出投手板，那就構成「違規投球」。

罰則 4.3.1 ~ 4.3.7

規則 4.3.3(k)	投手沒在 20 秒內將球投出。
罰則	擊球員可獲得一個壞球數。
規則 4.3.4(a)	防守球員故意做出違反運動精神的行為，或站在會分散擊球員注意力的防守位置。投手還沒

	有將球投出也算。
罰則	此防守球員將被「驅逐離場」。
規則 4.3.4(b)	三壘跑壘員企圖「強迫取分」或「盜壘」時，野手未持球立於本壘板上或本壘板前，或者碰觸到擊球員或擊球員手中的球棒。
罰則	「死球」，因為妨礙，給予擊球員到達一壘，而所有跑壘員則因「違規投球」都給予向前推進一個壘。
規則 4.3.5	防守球員繼續將外來物質放置在球上，或繼續違反 4.3.5 的任何規定。
罰則	投手「驅逐離場」。
規則 4.3.6(b)	壘上沒有跑壘員，捕手沒有將球直接回傳給投手。
罰則	擊球員可獲得一個壞球數。
規則 4.3.1~4.3.7	除了違反 4.3.3 (k)、4.3.5 及 4.3.6(b)的規定按照上述罰則處理之外，其餘違反 4.3.1~4.3.7 的規定，不適當的投球技巧，都應宣告為「違規投球」。
罰則	這屬於「延遲死球」 delayed dead ball ，以下列的規定及罰則處置： (a) 如果違規投出之球沒有被擊中，給予擊球員增加一個壞球(如果已經四壞球則給予他到一壘)，給予所有跑壘員都向前推進一個壘。跑壘員因違規投球前進一個壘後，仍可負險繼續進壘(例如投手暴投或捕手漏捕)，超過一個壘包後若被觸殺，仍是判「 OUT 出局」。

- | |
|---|
| <p>(b) 如果違規投出之球被擊中，攻方球隊可以選擇違規投球的罰則或維持現狀，若擊球員擊中球且上一壘，同時跑壘員也都有前進一個壘以上，則取消「違規投球」，維持現狀不再給予選擇權。</p> <p>(c) 如果違規投球是第三個好球，擊球員揮棒未擊中球，而捕手也未能在球落地前將球接住，但是撿起球傳球一壘將擊球員刺殺於一壘，而其他跑壘員也都能至少向前推進一個壘，攻方球隊可以選擇違規投球的罰則或維持現狀；在此案例中，如果擊球員能安全到達一壘，而其他跑壘員也都能至少向前推進一個壘，則取消「違規投球」，維持現狀不再給予選擇權。</p> <p>(d) 如果攻方球隊的總教練沒有選擇維持現狀，宣告「死球」，給予擊球員增加一個壞球(若已經四壞球則給予他到一壘)，給予所有跑壘員都向前推進一個壘。</p> <p>(e) 若違規投出之球擊中擊球員，宣告「死球」，給予擊球員到達一壘，且所有跑壘員也都向前推進一個壘。</p> |
|---|

4.4 投手熱身練投 WARM-UP PITCHES

- (a) 每隊在開始的第一局或更換投手時，投手可以在 1 分鐘內，與捕手或球隊隊職員最多熱身練投 5 球。從第二局開始，前一局的這個投手，可以在 1 分鐘內，最多熱身練投 3 球。如果一分鐘時間屆滿，裁判可限制投手只能再熱身

練投 1 球。

- ①如果上半局最後捕手是在壘上、打擊、或者候擊球區中，攻守交換後，也沒有其他球員擔任熱身捕手，則投手被限制只能熱身練投 1 球；但若是新投手則是例外。
- ②裁判因替補、暫停商討或受傷等等的情況，延遲或暫停比賽時，則不受此限制。

(b)在投手熱身練投時，比賽是「暫停」的。

(c)在同一半局中，投手再度返回投球時，不給予熱身練投。

罰則

規則 4.4	熱身練投超過規定的次數。
罰則	每超過的一球，均判擊球員獲得一個額外的「壞球數」。

4.5 投球無效 NO PITCH

當下列狀況發生時，裁判宣告「**NO PITCH**(投球無效)」，為「死球」，該投球之後的所有效應都是無效的。

(a)比賽暫停時，投手投球；

(b)投手企圖「突襲投球」：

- ①擊球員在擊球區內，還沒有準備就緒時；或
- ②擊球員因為上一次的擊球，身體還沒有取得平衡時；

(c)跑壘員於投手球出手之前提早離壘，被判「出局」時；

(d)宣判為「界外球」後，跑壘員還沒有返回原來壘包，投手投球時。

(e)球員、總教練或教練，在比賽進行中，吶喊或要求暫停(time)或使用其他言詞，或做出任何行為，很明顯是為了

促使守方投手「違規投球」。遇此情況裁判應向違規球隊發出警告，該隊隊職員若有再犯，這個再犯的隊職員將被「驅逐離場」。

4.6 投手掉球 DROPPED BALL

如果在投球的過程中，球從投手的手中滑落或掉落：

- (a)球審宣告為「壞球」；及
- (b)比賽繼續進行；及
- (c)跑壘員可以負險進壘。

4.7 重回投手位置 RETURN OF PITCHER

只要球員沒有離開陣容卡 line-up 或被裁判宣判為違規投手，球員重回投手位置是沒有次數限制的。

4.8 違規投手 ILLEGAL PITCHER

投手因「面授機宜」超過規定的次數，將被判為「違規投手」，在剩餘的比賽中，可以防守任何其他位置，但是不可以再擔任投手。

罰則

規則 4.8	違規投手— 已經被宣告為「違規投手」，又再度返回投手位置，而且已經合法或違規投出一球。
罰則	(a)將這個違規投手「驅逐離場」。 (b)如果違規投手在投出下一球前被發現，則攻方球隊總教練有「選擇權」：

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">①可選擇「維持現狀」，或②選擇「比賽無效」，擊球員回到發現違規投手前的好壞球數，繼續打擊；且③所有跑壘員返回投手投球時所在的壘包。 |
|--|---|

規則 5：打擊和跑壘 BATTING AND BASE RUNNING

5.1 定義 DEFINITIONS

5.1.1 四壞球上壘 **BASE ON BALLS OR WALK**

當球審裁定四個壞球，含「違規投球」時，則給予擊球員安全上一壘，這也叫做「保送」。

5.1.2 壘道 **BASE PATH**

野手要觸殺 tag (或即將要觸殺)跑壘員時，跑壘員的所在位置與壘包之間的連接直線，叫做「壘道」。

5.1.3 擊出之球 **BATTED BALL**

投出之球碰觸球棒，或被球棒擊中，落在界內區或界外區，這個球叫做「擊出之球」。

即使是無意的擊球也是。

5.1.4 擊球員 **BATTER**

進入擊球區意圖協助隊友得分的攻方球員，在他被裁判判「出局」或是成為「擊跑員」之前，他都叫做「擊球員」。

5.1.5 擊跑員 **BATTER-RUNNER**

球員已經完成他的打擊，而且還沒有被刺殺出局，也還沒有到達一壘，此時他被稱為「擊跑員」。

5.1.6 打擊順序 **BATTING ORDER**

正式的比賽名單中，球員陣容 **line-up** 是按順序書寫的，這個順序叫做「打擊順序」，輪到球隊進攻時，球員必須按照這個順序來打擊。

5.1.7 障礙球 **BLOCKED BALL**

當擊出、傳出或投出之球遇上下列狀況時，稱為「障礙球」：

- (a) 卡在圍欄或裁判的衣服或器具上；
- (b) 被非參與比賽的人觸碰、停止或撿起；
- (c) 碰觸非正式的比賽器具，或碰觸非比賽場地的物件；
- (d) 碰觸到與非比賽場地有接觸的防守球員，死球線亦視為比賽場地的範圍；
- (e) 傳出之球意外的碰觸到壘指導員（他在指導區裡面或外面都一樣）時，不視為「障礙球」，而且比賽繼續。

5.1.8 觸擊 BUNT

擊球員沒有揮棒擊球，而是故意用敲打的方式，使球在比賽場地緩慢的滾動。

5.1.9 合法接住球 CATCH

當防守球員用手(或雙手)或手套，合法接住擊出或傳出的球。

- (a) 為了確定是合法接住球，防守球員必須持球有一定的時間，來證明他已完全掌控了該球，而後續球的離手是主動的、有意識的。如果球員在球進入手套後，取出時或在傳球過程中將球掉落，仍會被視為有效的「合法接住球」。
- (b) 若僅用手臂、身體、器具或球衣等部位，保持球不落地，都不是合法接住球；必須等到球被握在野手的手上或手套內，才視為合法接住球。
- (c) 為確定是合法的接住球，野手向死球線移動時，雙

腳必須：在比賽球場內、踏在死球線上、或從球場內起跳，雙腳落在場外前，確實的接住球。當野手從死球線外折回時，接觸球前雙腳必須是踏在比賽球場內，才可能合法的接住球。

(d)若野手在接球的過程中撞到其他的球員、裁判員、圍欄或跌倒，而導致球掉落，則不視為合法接住球。

(e)擊出之高飛球碰觸到野手之外的物件時，均視同為碰觸到地面。

5.1.10 攻方的面授機宜 CHARGED OFFENSIVE CONFERENCE

當攻方球隊要求比賽暫停，容許經理或球隊代表與球隊的任何成員會商，這包括擊球員、跑壘員、候擊球員及教練們之間。

5.1.11 死球 DEAD BALL

死球時，比賽停止，而且不再有任何的 play 發生。

5.1.12 延遲死球 DELAYED DEAD BALL

延遲死球是比賽的一種狀況，當發生時，比賽仍然繼續進行，直到整個告一個段落，或者有需要時，裁判宣告「dead ball 死球」，然後強制給予適當的罰則。

5.1.13 脫離身體的器具或球衣 (DETACHED EQUIPMENT OR UNIFORM)

當防守球員故意用球帽、頭盔、面罩、護具、口袋、脫離身體的手套，或任何脫離身體適當位置的球衣，進行接觸或接住擊出的界內球、傳出之球或投出之球。

5.1.14 移位壘包 DISLODGED BASE

離開法定位置的壘包。

5.1.15 雙殺 DOUBLE PLAY

雙殺是指守方在連續的過程中，合法的使兩位攻方球員「出局」的攻守行為。

5.1.16 界內球 FAIR BALL

合法擊出之球，是下列狀況時，為「界內球」：

- (a) 停在本壘到一壘或本壘到三壘間的界內區域，或在該區域或其上空被觸碰時；
- (b) 由界內區域以彈跳方式通過一、三壘壘包時，無論球最後落在何處；
- (c) 碰觸到一、二、三壘之壘包時；
- (d) 在界內區域碰觸到裁判或球員的身體或衣服時；
- (e) 第一次著地，落在一、三壘壘包後的界內區域時；
- (f) 直接飛越過界內區的外野圍欄；
- (g) 在飛行期間擊中界線標杆時；
- (h) 球被球員碰觸時，不要管球員是在界內區或界外區，完全以碰觸點和界外線或界外線標竿之間的相對關係來判斷是否為界內球。不要管球第一次著地是在界內區或界外區，只要在界外區沒碰到自然地面(natural ground)以外的物體，完全符合上述界內球的觀念，就是界內球。妨礙發生時，以碰觸球的位置決定是界內球或界外球，不要去管若無妨礙時，會是「界內球」還是「界外球」。

5.1.17 假觸殺 Fake Tag

當跑壘員進壘或返壘時，防守球員在沒有持球的狀況下，做出 tag 的動作，阻礙跑壘員的跑壘，就算跑壘員沒有停下來或滑壘，只要造成跑壘的速度減慢

，就構成「假觸殺」，這也是「阻礙跑壘」的一種形式。

5.1.18 高飛球 FLY BALL

被擊向空中的球，叫做「高飛球」。

5.1.19 封殺出局 FORCE OUT

當擊球員變成了擊跑員，而且在擊跑員或後位跑壘員還沒有出局前，跑壘員失去了原有壘包的佔有權，(他處在被迫進壘的狀態下)，在此狀態下，任何方式的出局都稱為「封殺出局」。APPEAL OUT 是不是屬於封殺出局，取決於 APPEAL 時是不是被迫進壘的狀況，而不是違規時的狀況。如果 APPEAL 時，因後位跑壘員已經出局，被迫進壘的狀態已經被破壞，就不再是封殺出局了。如果被迫進壘的跑壘員在到達下一個壘包後，不管任何原因又折返其原先的壘位，則封殺出局仍然生效。

5.1.20 界外球 FOUL BALL

合法擊出之球，是下列狀況時，為「界外球」：

- (a) 停在本壘到一壘或本壘到三壘間的界外區域時。
- (b) 由界外區域以彈跳方式通過一、三壘壘包時。
- (c) 第一次著地，落在一、三壘壘包後的界外區域時。
- (d) 在界外區域碰觸到裁判、球員的衣服、身體、附屬品或脫離身體的器具，或任何非自然地面的物體時。
- (e) 第二次碰到仍在擊球區內的擊球員，或其手(或雙手)中的球棒時。
- (f) 球擦過球棒後沒有高過擊球員的頭頂，直接飛向捕

- 手的身體或器具，然後被其他防守球員接住時。
- (g)擊中投手板後，沒有被野手觸碰下，在一壘或三壘前滾到界外地區時。
- (h)球被球員碰觸時，不要管球員是在界內區或界外區，完全以碰觸點和界外線或界外線標竿之間的相對關係來判斷是否為界外球。妨礙發生時，以碰觸球的位置決定是界內或界外，不要去管若無妨礙時，會是「界內球」還是「界外球」。

5.1.21 擦棒被捕球 FOUL TIP

- (a)合法擊出之球，是下列狀況時，為「擦棒被捕球」：
- ①球擦過球棒後，直接飛向捕手的雙手或手套；
 - ②不高於擊球員的頭頂；而且
 - ③被捕手合法接住時。
- (b)任何的擦棒被捕球都是「strike 好球」，比賽繼續 ball in play。除非球先碰到捕手的雙手或手套，若先碰到捕手的身體或器具，彈起後再被捕手接住，這就不是擦棒被捕球。

5.1.22 觸身球 HIT BY PITCH

擊球員在擊球區內，沒有揮棒且裁判也沒有宣告為「好球」的情況下，被投出之碰觸到身體(包括手及衣服)，叫做「觸身球」；投出之球先落地再擊中擊球員也算是「觸身球」。

5.1.23 違規擊球 ILLEGAL BATTED BALL

當擊球員在下列情況下，將投出之球擊成界內球或界外球，叫做「違規擊球」。

- (a)任何一隻腳著地並完全踏出擊球區擊中球時。

(b)腳的任何部位碰觸到本壘板擊中球時。

(c)用違規球棒或變造球棒擊中球時。

(d)任何一隻腳完全踏出擊球區後，再回到擊球區內擊中球時。

5.1.24 違規接球 ILLEGALLY CAUGHT BALL

野手使用帽子、面罩、手套或球衣，脫離正常的位置，接住擊出之球、傳出之球或投出之球。

5.1.25 飛行狀態 IN FLIGHT

擊出之球、傳出之球或投出之球，正在空中飛行，還沒有碰觸地面或野手以外物體的「狀態」。

5.1.26 內野高飛球 INFIELD FLY

界內高飛球（不包括平飛球或觸擊），出現在兩人出局前，一、二壘或一、二、三壘有跑壘員，而且內野手在正常防守能力下可接住時，叫做「內野高飛球」；投手、捕手及其他外野手進入內野接球時，根據此規則的目的亦視為「內野手」。

5.1.27 負險 IN JEOPARDY

比賽進行中，攻方的球員有可能被刺殺出局的狀態，叫做「負險」。

5.1.28 故意保送 INTENTIONAL BASE ON BALLS OR INTENTIONAL WALK

守方不必投四個壞球，直接告知球審給予擊球員上一壘，叫做「故意保送」，故意保送時為「死球狀態」。

5.1.29 故意落球 INTENTIONALLY DROPPED FLY BALL

二人出局前，只要一壘有跑壘員，擊球員擊出內野手正常防守能力可接到的界內高飛球(包括平飛球或

觸擊)，而內野手以手或手套控制住球後再故意讓球掉落，叫做「故意落球」；接空球或讓高飛球先落地再接，則不視為「故意落球」。如果此高飛球已經被宣告為「內野高飛球」，則以內野飛球優先處理。

5.1.30 妨礙 INTERFERENCE

當出現下列行為時，叫做「妨礙」：

- (a) 攻方球員或隊職員，阻礙、阻止或擾亂正在企圖執行 play 的守方球員；
- (b) 裁判阻擋捕手企圖傳殺離壘的跑壘員；或
- (c) 裁判或跑壘員在下列情況，被擊出之界內球擊中；
 - ① 擊出之球碰觸守方球員(包含投手)前；
 - ② 擊出之球還沒還沒有被碰觸，也還沒有通過內野手(不包含投手)前；
 - ③ 擊出之球已經通過防守球員(不包含投手)，但是裁判認定還有其他防守球員有機會造成出局；或
- (d) 觀眾手伸入或人進入比賽場地，並且干擾正在處理球的球員，或碰觸球員正要處理的球。

5.1.31 平飛球 LINE DRIVE

快而且直接以飛行狀態進入球場的擊出之球，叫做「平飛球」。

5.1.32 阻礙 OBSTRUCTION

當出現下列行為時，叫做「阻礙」：

- (a) 守方球員或隊職員妨礙或阻止擊球員揮棒或擊球。
- (b) 守方球員在下列狀況，妨礙跑壘員或擊跑員合法跑壘：
 - ① 沒有持球；

- ②不是正在處理擊出之球；
- ③沒有持球，做出假觸殺的動作；
- ④持球將跑壘員推離壘包；
- ⑤已經持球了，但還沒有對跑壘員或擊跑員做出 tag 的動作。

5.1.33 候擊球員 ON-DECK BATTER

打擊順序中，正位擊球員的下一位打者，叫做「候擊球員」。

5.1.34 選擇行為 OPTION PLAY

當下列狀況發生時，攻方經理/總教練可以選擇「維持比賽現狀」，或者選擇「接受該違規的罰則」：

- (a)捕手阻礙；
- (b)使用違規手套；
- (c)違規替補；
- (d)違規投球；或
- (e)違規投手返回投手位置，而且已經投出球。

5.1.35 滑超過壘 OVER-SLIDE

當跑壘員或擊跑員滑壘進入壘包，因衝力大滑過頭與壘包失去接觸，使自己處於負險的狀態，這叫做「滑超過壘」。擊跑員前進一壘可以滑超過壘，只要他立即返回一壘，就可以不必負險。

5.1.36 傳出場外 OVER THROW

野手傳球給另一野手時，造成球傳出死球線（圍欄）外；或成為「障礙球」。

5.1.37 跑壘員 RUNNER

攻方的球員完成打擊後，已經到達一壘，而且還沒

有被判出局，稱為「跑壘員」。

5.1.38 推擊 SLAP HIT

推擊不同於觸擊 bunt，控制以短促、砍擊的動作而非全力揮棒去擊球，擊球員有兩種常見的推擊方式：

(a)擊球員擺出好像要觸擊的姿勢，但投手球出手後，改成用快速、短揮的方式把球擊在地上，或將球推到外野；或

(b)在擊球區內，用跑打的方式，快速、短揮的把球觸於地面上，或將球敲到外野。

5.1.39 搶分戰術(強迫取分) SQUEEZE PLAY

攻方的戰術，擊球員以務必打到球的打跑方式，協助三壘的跑壘員回本壘得分。

5.1.40 盜壘 STEALING

跑壘員企圖在投手投球時或投球後，前進下一個壘或回本壘的行為。

5.1.41 好球帶 STRIKEZONE

好球帶是位於本壘板上方的一個立體空間，它的高度介於擊球員正常擊球姿勢時的胸骨下方(心窩)及膝蓋骨下緣之間。

修正式快速壘球專用—它的高度介於擊球員正常擊球姿勢時的腋窩及膝蓋骨上緣之間。

所謂正常的擊球姿勢，是投手投出球後，擊球員決定揮棒或不揮棒時的姿勢。

5.1.42 觸殺 TAG

觸殺是防守球員按照下列方式，完成一個碰觸的動作：

(a)穩固持球於手套或手中，碰觸離壘的擊跑員或跑壘員。除非跑壘員故意衝撞使防守球員手或手套中的球掉落，若是在碰觸後球跳出或掉落，不視為穩固持球。跑壘員必須被持球的手或手套觸碰才算觸殺。

(b)穩固持球於手套或手中，碰觸壘包；用身體的任何部位碰觸壘包都是合法的碰觸，(例如：防守球員可以用腳、手，甚至於坐在壘包上等等) 這樣的動作可以適用於任何的封殺出局及 **appeal play**。

5.1.43 觸壘待跑 TAGGING UP

跑壘員在防守球員首次碰觸擊出的高飛球時，返回補踩原先壘包或待在原壘包上，再合法進壘的動作，叫做「觸壘待跑」。

5.1.44 第三好球規則 THIRD STRIKE RULE

下列狀況時，捕手沒能在球落地前將第三個好球接住，(俗稱不死三振)：

(a)兩人出局前，而且一壘上面沒有跑壘員；或

(b)已經兩出局了。

5.1.45 傳球 THROW

野手將球傳給另一野手的動作。

5.1.46 接空球 TRAPPED BALL

(a)合法擊出的高飛球或平飛球先落地或觸碰圍欄後，再被防守球員接住。

(b)合法擊出的高飛球被防守球員用手或手套將球按在圍欄上。

(c)任一封殺狀況下，防守球員在接球時，手套向下將

球蓋在地面上。

(d) 投手投出的「好球」，先落地才被捕手接住。

5.1.47 三殺 TRIPLE PLAY

守方在連續過程中，使攻方三名球員「出局」，叫做「三殺」。

5.1.48 此次打擊 (TURN AT BAT)

從球員進入擊球區開始，繼續直到他出局或成為擊跑員為止。

5.1.49 暴投 WILD PITCH

投出過高、過低、過偏的球，導致捕手在正常狀況下，無法接住或掌控球。

5.1.50 暴傳 WILD THROW

野手傳球給另一名野手，所傳的球無法被接住或掌控，叫做「暴傳」；此時仍是繼續比賽。

5.2 攻方的面授機宜 CHARGED OFFENSIVE CONFERENCE

(a) 當投手上壘後要求穿夾克，或當守方球隊面授機宜時，或比賽被暫停時，這都不算是攻方的面授機宜，但必須在守方已準備好繼續比賽時，或裁判重新宣告 play ball 時，攻方已準備好繼續比賽。

(b) 每一局只允許攻方面授機宜一次。

罰則

規則 5.2(b)	攻方每一局第二次面授機宜時。
罰則	這個堅持要第二次面授機宜的教練或經理，將被「驅逐離場」。

5.3 候擊球員 ON-DECK BATTER

- (a)每局開始時，候擊球員是該局的首棒擊球員，必須待在候擊球區內，直到球審指示他進入擊球區。
- (b)每局開始後，打擊順序中下一位進入擊球區的攻方球員，是「候擊球員」。
- (c)候擊球員：
- ①可選擇使用擊球員背後那個候擊球區；
 - ②必須配戴打擊頭盔；
 - ③在候擊球區內熱身時，可以最多使用兩支正式的球棒，或一支合格的熱身球棒，若混合使用時，不可以超過兩支。候擊球員持球棒熱身時，球棒上不可以有其他附加物(套環)，WBSC-SD 或 ISF 認可的球棒附加物除外。
 - ④下列狀況時，可以離開候擊球區：
 - ①成為擊球員時；
 - ②指導跑壘員由三壘回本壘時；或
 - ③避免可能妨礙防守球員接高飛球或傳球時；而且
 - ⑤不可以妨礙防守球員處理球(make a play)的機會。

罰則

規則 5.3(c) ⑤	候擊球員妨礙防守球員處理球(make a play)的機會時。
罰則	妨礙發生時，宣告為「死球」，然後依照下列說明處置： (a)妨礙防守球員企圖刺殺跑壘員時： <ul style="list-style-type: none">①判妨礙發生時最接近本壘的跑壘員「出局」，而且②給予擊球員到達一壘，其他跑壘員除非是被迫進壘，否則必須返回妨礙發生時，最後所

	<p>踩過的壘包。</p> <p>(b)妨礙要接高飛球的野手，或妨礙野手要接的高飛球時：</p> <p>❶判擊球員「出局」；而且</p> <p>❷所有跑壘員返回投球時所在的壘包。</p>
規則 5.3(c) ❷	經裁判要求配戴打擊頭盔後，仍然沒有配戴時。
罰則	候擊球員經過警告後，仍然沒有配戴時，將被「驅逐離場」。
規則 5.3(c) ❸	候擊球員在候擊球區內熱身，使用不合法的器具時；
罰則	違規的熱身器具要被移出比賽場地，若繼續使用已經被移出的器具，使用的人將被「驅逐離場」。

5.4 打擊 BATTING

5.4.1 打擊順序 BATTING ORDER

- (a)整場比賽必須按照打擊順序來打擊，除非球員被替補球員替換並取代其打擊順序。
- (b)每局的第一位擊球員，應為上一局最後完成打擊之擊球員的下一位球員。
- (c)若擊球員還沒有完成此次打擊，已經出現第三人出局時，這個擊球員將是下一局的第一位擊球員，好壞球數也將會重新計算。
- (d)當球員沒有按照打擊順序打擊時，就是打擊順序錯誤(錯位擊球)。

罰則

規則 5.4.1	打擊順序錯誤(錯位擊球) Batting out of order
----------	-----------------------------------

罰則

打擊順序錯誤是屬於 **appeal play** 的一種，只能由守方的經理、教練或球員向裁判提出，當所有防守球員已經都離開界內區往球員席途中，守方就喪失 **appeal** 的權益。

(a)若 **appeal** 時，錯位擊球員正在打擊：

- ①由正位擊球員合法的取代他，而且繼承他的好、壞球數，接著繼續打擊；且
- ②錯位擊球員打擊時，所造成的得分及進壘均為合法。

(b)若 **appeal** 時，錯位擊球員已完成打擊，而且投手還沒有向另一擊球員，合法或違規的投出下一球時：

- ①判應該打擊的正位擊球員「出局」，而且
- ②因錯位擊球員的打擊，造成的進壘或得分，均為無效；但在 **appeal** 之前的出局，仍然都成立。
- ③接著由被判出局正位擊球員的下一棒來打擊；如果下一棒正好是這個錯位擊球員，而且他剛剛錯位擊球時已經被判出局，則改由再下一棒來打擊。
- ④錯位擊球員打擊時，若已被判出局，在同一局內不可以再次打擊，改由他的下一棒來打擊，直到其他擊球員均完成打擊，又再度輪到他打擊為止。
- ⑤被判出局的錯位擊球員若為「第三出局」，則下一局的首棒擊球員，為正位擊球員的下一棒。

- ⑥若 appeal 之前，跑壘員或擊跑員已經造成了第三出局，為了恢復正確的打擊順序，仍然可以 appeal 。
- (c) Appeal 時，如果投手已經向下一位打者合法或違規投出球了：
- ①錯位擊球員的打擊已經變成合法的。
 - ②所有的得分及進壘均為合法。
 - ③錯位擊球員的下一棒，為下一位擊球員。
 - ④輪空未上場打擊的球員，均不會被判「出局」。
 - ⑤輪空未上場打擊的球員只是喪失該次的打擊機會，直到打擊順序再度輪到他打擊為止。
- (d)輪到他打擊時，如果他已經在壘上了，不須離開壘位，只是喪失此次打擊的機會，沒有處罰；改由他的下一棒來打擊；但擊跑員被裁判判出局，如(b) ②所描述，此時便不適用。

5.4.2 打擊時的要求 BATTING REQUIREMENTS

- (a)擊球員必須配戴合格的打擊頭盔。
- (b)擊球員必須在裁判宣告「比賽開始」(PLAY BALL) 十秒鐘內，就打擊位置。
- (c)攻方球隊的隊職員在賽前會議，或比賽期間，都不可故意抹掉擊球區的白線。
- (d)在投手投球前，擊球員的雙腳必須完全立於擊球區內。擊球員的腳可以踩在白線上，但腳的任何部份都不可以超出白線外。

(e)當擊球員進入擊球區後，在投手每個投球與投球之間，都需要保持一隻腳完全在擊球區內。

但發生下列狀況時，是例外：

- ①擊出界內球或界外球後；
- ②揮棒或試圖揮棒下，包括推擊 (SLAP)或檢視揮棒 (CHECKED SWING)，因其動量使得擊球員離開了擊球區時；
- ③因投手的投球，迫使擊球員離開打擊區時；
- ④當投手暴投或捕手漏捕時；
- ⑤在本壘處有攻防發生時；
- ⑥宣告比賽暫停時；
- ⑦投手離開投手圈或捕手離開捕手區時；或
- ⑧三壞球後，擊球員以為投出之球是第四壞球時。

5.4.3 壞球及好球 BALLS AND STRIKES

每一個合法投出之球，沒有被擊球員擊中時，球審會宣告為「壞球」或「好球」。

(a)下列狀況發生時，宣告為「壞球」，除非發生其他原因導致變成「死球」，否則是「活球」狀態：

- ①投出之球沒有進入好球帶，而且擊球員也沒有揮棒時；投出之球觸碰本壘板，而且擊球員也沒有揮棒時；投出之球到達本壘板前先著地，而且擊球員也沒有揮棒時；
- ②捕手沒有按規定將球直接回傳給投手時；或
- ③投手未能在 20 秒內將球投出時。

(b)下列狀況發生時，宣告為「壞球」，而且是「死球」狀態：

- ❶ 每一個違規投球，沒有被擊球員擊中時；或
- ❷ 球被擊出後，總教練沒有選擇「維持現狀」時；
- ❸ 投手超出規定數目的熱身練投。

(c) 下列狀況發生時，宣告為「好球」，是「活球」狀態；所有跑壘員都可以「負險進壘」：

- ❶ 當投出之球接觸地面前，球的任何部分進入好球帶，而且擊球員沒有揮棒時；

快速壘球專用— 球的最高點要在胸骨下緣(心窩)以下，或者，球的最低點要在膝蓋骨下緣以上。

- ❷ 合法投出之球，每當擊球員揮棒落空時；
- ❸ 每個「擦棒被捕球」。

(d) 下列狀況發生時，宣告為「好球」，是「死球」狀態；所有跑壘員可以免負險直接安全返回原先壘包。

- ❶ 投出之球在好球帶內擊中擊球員時；
- ❷ 擊球員揮棒落空後，被投出之球觸身時；
- ❸ 擊球員在第二好球前，擊出「界外球」時；
- ❹ 擊球員在第二好球前，在擊球區內被自己擊出的球碰觸身體或衣服的任何部位時；
- ❺ 球審宣告「比賽開始」(PLAY BALL) 10 秒鐘後，擊球員仍未進入擊球區時(即使投手球還沒有投也成立)；
- ❻ 當攻方隊職員故意抹掉擊球區的白線時：
 - ❶ 如果擊球員抹掉白線，投手不需投球，也判為一個「好球」。
 - ❷ 若教練或非上場比賽的隊職員抹掉白線，投手不

需投球，判次位擊球員（或其替補球員）一個「好球」。

③有人故意抹掉白線後，若有任何人再度違反，他將被「驅逐離場」。

⑦擊球員雙腳踩出打擊區，而且耽誤了比賽，不是規則中的八個例外狀況時(即使投手球還沒有投出也成立)。

5.4.4 擊球員「出局」THE BATTER IS OUT

(a)當發生下列狀況時，擊球員被判「出局」，比賽繼續進行，所有跑壘員可以負險進壘：

①捕手接住一個已宣判的、揮了棒的或「擦棒被捕球」的第三個好球時；

②兩出局前及一壘有跑壘員時，投出之球被宣判為「第三個好球」；

(b)下列狀況時，擊球員被判「出局」，並且宣告為「死球」，所有跑壘員必須返回投球時所在壘包，不須依序踩壘：

①第三個好球揮棒落空後，球碰觸身體的任何部分；或者沒有揮棒，但是投出之球在好球帶內擊中擊球員時；

②被裁判要求配戴打擊頭盔，卻沒遵守時；

③持「變造球棒」或「違規球棒」進入擊球區，或被發現使用「變造球棒」或「違規球棒」；出現這個情況時，球棒需要移出比賽場地，如果是變造球，擊球員將被「驅逐離場」；

④任何一隻腳完全踩在擊球區的白線外地面，或腳

的任何部分踩到了本壘板，並且擊出界內或界外球時；或

- ⑤ 任何一隻腳完全踏出擊球區後，再回到擊球區內擊中球時；若沒打到球，就沒有違規。
 - ⑥ 投手在投手板上與捕手溝通暗號或假裝與捕手溝通暗號，直到將球投出這期間，擊球員直接從捕手的前方跨越，到另一側的擊球區時；
 - ⑦ 當擊球員在界內區以球棒再度碰觸到擊出之界內球時；但如果是下列狀況時，則為例外：
 - ① 第二次擊中球時，球棒如果仍在擊球員手中，而且擊球員也還在擊球區內，則宣告為「界外球」；或
 - ② 擊出之球滾動，在界內區碰觸到擊球員擊球後掉落的球棒，並且裁判認定不是故意妨礙球前進的路徑；這情況下可依據球停止的位置，或防守球員第一次碰觸球的位置，來判斷是「界內球」或「界外球」。
- (c) 當擊球員發生下列狀況時，被判「出局」，並且宣告為「死球」，依照裁判的認定，所有跑壘員必須返回「妨礙」發生時最後踩過的壘位：
- ① 踏出擊球區，而且妨礙到捕手接球或傳球時；
 - ② 在擊球區內，故意妨礙捕手時；
 - ③ 在本壘板附近，妨礙防守時；
 - ④ 在擊球區內或擊球區外，故意妨礙傳出之球時。

5.5 擊跑員 BATTER-RUNNER

5.5.1 擊球員成為擊跑員 THE BATTER BECOMES THE BATTER-RUNNER

發生下列狀況時，擊球員成為擊跑員：

- (a)當擊球員合法擊出界內球或界外球時；其中界內球及高飛球被接殺時，為「活球狀態」，落地的界外球則是「死球狀態」。
- (b)當符合「第三好球規則」(不死三振)時；為「活球狀態」
- (c)發生下列狀況時，給予擊球員到達一壘：
 - ❶當球審宣告「四壞球」時，為「活球狀態」；或
 - ❷當投手、捕手或總教練告知球審，要求故意保送擊球員時，為「死球狀態」；
 - ①告知球審的行為視為投球，在擊球員還沒完成此次打擊前，不管好壞球數是多少，都可以執行。
 - ②若同時要求要故意保送兩位擊球員，必須等待第一位到達一壘之後，才能保送第二位；若球審失誤，同時保送二位擊球員，若第一位未腳踏一壘壘包，則空過壘的 **appeal** 無效。
 - ③除非是被迫進壘，否則跑壘員不可以進壘。
- (d)當捕手或任何野手阻礙、干擾或阻擋擊球員揮棒或擊球時；
- (e)當擊出的界內球碰觸裁判員或跑壘員的衣物、器具或身體時；
- (f)被「觸身球」擊中時；擊球員的手不視為球棒的一部分，此時為「死球狀態」，跑壘員可免負險到達一壘。如果擊球員沒有企圖躲避而被擊中，裁判應判為「壞球」，不給予保送。

(g)擊出的界內高飛球，為下列狀況時，宣告為「全壘打」home run：

- ①由界內區域，飛越全壘打圍欄時；
- ②觸碰防守球員的身體或手套後，由界內區飛越全壘打圍欄；或碰觸全壘打圍欄頂部後，彈出全壘打圍欄時；
- ③直接擊中高於全壘打圍欄的界線標竿時；或
- ④碰觸位於死球區的野手，若裁判認定此高飛球會飛越界內區全壘打圍欄時。

擊出的界內高飛球，為下列狀況時，不是全壘打：

- ①擊出之高飛球雖然飛越了界內區全壘打圍欄，可是如果球場的全壘打距離小於第二章、附錄 1a 及附錄 1f 的規定時；(必須做明顯的標註，以利裁判員辨識。)
- ②碰觸球員手套或身體後，飛越界外區全壘打圍欄時；
- ③碰觸界內區的全壘打圍欄後，反彈擊中防守球員，然後再彈出圍欄時；
- ④碰觸位於死球區的野手，若裁判認定此高飛球不會飛越界內區圍欄時。

(h)當球隊隊職員以外的任何人員，進入比賽場地，而且：

- ①妨礙擊出的界內滾地球；或
- ②妨礙正要處理傳出之球的野手；或
- ③妨礙正要傳球的野手；或
- ④妨礙野手傳出之球。

罰則

規則 5.5.1(d)	防守球員阻礙、干擾或阻擋擊球員揮棒或擊球。
罰則	<p>(1) 裁判做出「延遲死球」的手勢繼續比賽，直到比賽告一段落。</p> <p>(2) 攻方球隊的總教練有選擇權，可以選擇接受「阻礙的罰則」，或選擇「維持現狀」。</p> <p>(3) 如果擊球員擊球後安全到達一壘，並且其他所有跑壘員也因這擊球都至少前進了一個壘，則「阻礙」被取消，跑壘員「空過壘」也視同到達該壘，此時所有行為均成立，攻方不再有「選擇權」。</p> <p>(4) 攻方球隊的總教練沒有選擇維持現狀時，則強制給予「捕手阻礙」的罰則：給予擊球員到達一壘，其他跑壘員除非是被迫進壘，否則不可以進壘。</p>
規則 5.5.1(e)	擊出的界內球碰觸裁判員或跑壘員的衣物、器具或身體。
罰則	<p>(1) 如果球已經先碰到防守球員(包含投手)，則比賽繼續；</p> <p>(2) 如果球已經通過防守球員(不包含投手)，而且已經沒有其他野手可以處理此球，則比賽繼續；</p> <p>(3) 如果球沒有被碰觸，也還沒有通過防守球員(不包含投手)，為「死球狀態」。</p>
規則 5.5.1(h)	隊職員以外的任何人員「妨礙」。
罰則	為「死球狀態」，依裁判認定，給予跑壘員到達「若無妨礙發生」時，可以到達的壘。

5.5.2 擊跑員出局 THE BATTER-RUNNER IS OUT

發生下列狀況時，擊跑員被判「出局」：

(a)當下列狀況時，擊跑員被判「出局」，為「活球狀態」，跑壘員可以負險進壘：

- ①捕手漏接「第三個好球」，並且擊跑員在到達一壘前，被合法觸殺或傳殺時；
- ②擊出之高飛球在落地、碰觸任何物體、或非防守球員前，被野手合法接住時；
- ③擊出界內球，擊跑員在到達一壘之前，被觸殺或傳殺時；
- ④擊跑員在下列狀況，沒有前進到一壘，卻走入球員席時：
 - ①擊出界內球後；或
 - ②給予保送後；或
 - ③任何可以合法前進到一壘時。

⑤擊出之球被宣告為「內野高飛球」時；

⑥擊出界內球後，一壘處有攻防，擊跑員先到達，但只踩踏白色壘包，這是屬於「空過壘」的 **appeal play**，防守球員要在擊跑員回到界內區域的一壘壘包前 **appeal**，否則失去時效。

⑦擊跑員為了躲避防守球員持球觸殺，而跑離壘道超過 1 公尺(3 英尺)時；

⑧擊球員擊出高飛球時，跑壘員以外的任何人，肢體協助跑壘員；如果高飛球被接住，擊跑員出局。

(b)下列狀況發生時，判擊跑員「出局」，宣告為「死球」，跑壘員返回投球時所在壘位，可直接返壘。

①被裁判要求配戴打擊頭盔，而沒有遵守時；

- ②當擊跑員跑離 1 公尺（3 英呎）線，而依裁判員的判斷，是下列狀況時：
- ①妨礙到在一壘接傳球的防守球員；或
 - ②妨礙到傳出之球，因而阻止了防守球員在一壘對他的刺殺；傳出之球擊中擊跑員並非一定構成「妨礙」；
- ③擊跑員妨礙正要處理擊出之球的防守球員時；為了避免妨礙防守球員，擊跑員可以跑離 1 公尺線。
- ④妨礙正要傳球的防守球員時；
- ⑤故意妨礙傳出之球時；
- ⑥到達一壘前，在擊球區外妨礙到擊出之界內球時；
- ⑦妨礙到掉落的「第三好球」時；
- ⑧擊跑員擊球後離手的球棒，妨礙到防守球員可能的刺殺機會時；
- ⑨當候擊球員妨礙到接高飛球的防守球員，或妨礙到防守球員正要去接的高飛球時；
- ⑩攻方擊球員、擊跑員、跑壘員、候擊球員以外的隊職員，妨礙到正在接界外高飛球的防守球員，或妨礙到防守球員正要去接的界外高飛球時；如果裁判認定：這個妨礙很明顯是企圖阻止雙殺時，判妨礙發生時最接近本壘的跑壘員也「出局」。
- ⑪在本壘故意妨礙到很明顯會出局的 play 時；如果裁判認定這個妨礙是故意的，跑壘員也被判「出局」。
- ⑫擊跑員為了避免或延遲防守球員的 tag，而逆向往本壘後退時；
- ⑬一壘有攻防，而雙方都使用界內區白色壘包，造成相撞時；

⑭二出局前且當一壘有跑壘員時，防守球員將正常守備下可以接住的界內高飛球(包括平飛球和觸擊球)，以手或手套控制後故意掉落時；

⑮第二好球之後，將球觸擊 bunt 成界外球時；

【例外】如果跑壘員妨礙到正要接界外高飛球的防守球員，或妨礙到防守球員正要去接的界外高飛球時，這球以「界外球」方式處理，擊跑員返回繼續打擊，如果此界外高飛球被接殺，則為「活球狀態」，比賽繼續。

(c)下列狀況發生時，判擊跑員「出局」，宣告為「死球」，依照裁判的認定，跑壘員返回妨礙發生時，最後所踩過的壘位：

①當裁判認為尚未出局的前位跑壘員，故意妨礙防守球員正企圖下列行為時：

①接傳出之球；或

②企圖刺殺的傳球。

②隊職員以外的人員進入比賽場地，並且妨礙到：

①正要去接高飛球的防守球員；或

②裁判認定防守球員可以接住的高飛球。

罰則

規則 5.5.2(a)⑤	宣告「內野高飛球」
罰則	宣告「內野高飛球」後，仍然是活球狀態，和任何的高飛球一樣，跑壘員可以「負險」進壘，如果宣告「內野高飛球」後成為界外球，則當「界外球」處理。 宣告「內野高飛球」後，如果球落地，而且沒

	<p>有被碰觸，然後彈跳到一、三壘壘包前的界外區，這是「界外球」。</p> <p>宣告「內野高飛球」後，如果球在界外區落地，而且沒有被碰觸，然後由一、三壘壘包前彈跳到界內區時，「內野高飛球」成立。</p>
規則 5.5.2(b) ②～⑪	擊跑員妨礙
罰則	<p>【例外】</p> <p>如果擊跑員在妨礙之前，已對跑壘員執行刺殺的動作，而且：</p> <p>(1)跑壘員出局，則此 PLAY 仍然成立。</p> <p>(2)跑壘員沒有出局時，則此 PLAY 成立。除非擊跑員的妨礙是第三出局，否則其他不是 PLAY 中的跑壘員，必須返回投球時所在的壘包。</p>
規則 5.5.2(C)①	前位跑壘員妨礙
罰則	為死球狀態，這個妨礙的跑壘員也被判「出局」。

5.6 雙色壘包 DOUBLE BASE

使用雙色壘包時，規定如下：

(a)擊跑員要遵守下列的規定：

- ①擊出之球碰觸界內壘包為「界內球」；而只碰觸界外壘包時為「界外球」。
- ②任何情況下防守球員都只能使用界內壘包，除非一壘攻防時球來自一壘的界外區，此時擊跑員及防守球員皆可使用任一壘包，當防守球員使用界外壘包時，擊跑員可以跑在界內區，此時即使被傳出之球碰觸，也不視為妨

礙；但是若被認定是故意妨礙，則判擊跑員「出局」。從界外區域傳球時，1 公尺 (3 英呎)線是界線左右兩側相對設置的。

- ③一壘有攻防時(包括不死三振)，擊跑員只踩「界內壘包」，若野手在擊跑員返回一壘前 appeal，則判「出局」。這視同空過壘，屬於 appeal 事件。
- ④擊跑員衝過壘包後，返回時必須踏觸「界內壘包」。
- ⑤如果將球擊到外野，一壘沒有攻防發生時，擊跑員可腳踏任一壘包。

(b)一壘跑壘員要遵守下列的規定：

- ①擊跑員衝過壘包後，返回時必須踏觸「界內壘包」。
- ②高飛球時，「觸壘待跑」必須使用「界內壘包」。
- ③被牽制 pick-off play 時，一壘跑壘員必須返回「界內壘包」。
- ④當一壘跑壘員應該返回「界內壘包」，而他卻只踩在「界外壘包」上時，視為與壘包沒有接觸，當下列狀況發生時他將被判「出局」：
 - ①被防守球員持球 tag 時；或
 - ②投手已經持球在投手圈內，而他還站在界外壘包時。

5.7 使用違規手套 USING AN ILLEGAL GLOVE

當防守球員使用違規手套對擊跑員或跑壘員進行刺殺時，攻方總教練有「選擇權」，可以選擇：

(a)維持現狀；

(b)如果 play 是發生在擊球員身上時，play 無效，擊球員維持投球前的好壞球數繼續打擊，所有跑壘員返回投球時所在之壘；或

(c)如果 play 是發生在跑壘員身上時，play 無效，所有跑壘

員回到該 play 發生時，最後合法踩踏的壘位。如果該 play 是擊球員完成打擊的結果，擊球員維持打擊前的好壞球數繼續打擊，所有跑壘員返回投球前所在的壘位。投手的投球不視為 play 的一種。

5.8 頭盔脫落 REMOVAL OF HELMET

- (a)除了擊出全壘打外，活球狀態時，擊球員、擊跑員或跑壘員故意不當佩戴頭盔，或故意取下頭盔，將會被判「出局」。任何被迫進壘的狀態時，擊跑員或跑壘員故意取下頭盔而被判出局，原有的封殺局面不會被取消；如果擊球員、擊跑員或跑壘員的頭盔是意外脫落時，不予處罰。
- (b)下列狀況為死球狀態，跑壘員必須返回最後踩踏的壘包：
- ①當傳出之球或擊出之球碰觸到故意取下的頭盔，或防守球員在執行 play 時碰觸到故意取下的頭盔；
 - ②當傳出之球或擊出之球意外的碰觸到掉落的頭盔，而且妨礙到防守球員執行 play，判掉落頭盔的跑壘員「出局」，如果此跑壘員已經得分了，則「得分無效」。

5.9 合法的依序踩踏壘包 TOUCHING BASES IN LEGAL ORDER

- (a)除非擊跑員及跑壘員被阻擋因而無法踩踏壘包；或在「突破僵局」中，需要安置跑壘員在二壘，否則他們都必須按照順序踩踏壘包（即一壘、二壘、三壘及本壘的順序）。
- (b)活球狀態，下列狀況時，跑壘員必須「負險」返壘，返壘時要按照相反的順序：
- ①高飛球首次被碰觸時所離開的壘位；或
 - ②空過的壘包。
- (c)死球狀態時，跑壘員可以直接返壘；

【例外】跑壘員空過壘，在死球狀態時，也必須按照相反順序返回補踩空過的壘，否則經合法 appeal，將被判「出局」。

- (d)跑壘員或擊跑員在還沒被判出局前，踩踏壘包，就可取得佔有該壘的權利。佔有權會一直到該跑壘員又按順序合法的踩踏下一個壘包，或一直到因後位跑壘員而被迫離開時，此時比賽仍繼續進行，所有跑壘員可負險進壘。
- (e)跑壘員使壘包脫離法定位置時，該跑壘員或其後的跑壘員不必踩踏「移位壘包」，此時比賽仍繼續進行，所有跑壘員可負險進壘或返壘。
- (f)兩位跑壘員不可以同時佔據同一個壘包，除非被迫進壘，否則首先合法佔壘的跑壘員，擁有該壘的佔有權，另一名跑壘員被防守球員持球 tag 則判「出局」。
- (g)前位跑壘員因「空過壘」、或「違規離壘」而被告「出局」，並不影響循序進壘的後位跑壘員。
如果該出局為第三出局時，則其後位跑壘員得分無效。
- (h)跑壘員已經離開比賽場地，或其後位跑壘員已經得分，則不可以再補踩「空過的壘」或「違規離開的壘」。
- (i)裁判給予進壘時，「違規離壘」者必須先補踩壘包後，才可依序前進到裁判給予的壘包。
- (j)所有裁判給予的進壘，都必須合法的依序踩踏壘包。

罰則

規則 5.9(g)~(j)	踩踏壘包。
罰則	跑壘員「空過壘」或「違規離壘」，若經防守球員合法的 appeal，則被判「出局」。

5.10 跑壘員 RUNNERS

- 5.10.1 下列「活球狀態」時，跑壘員可以「負險進壘」：
(a)投手投球，球離手時；

- (b)傳出之球或擊出之界內球還沒有成為「障礙球」時；
- (c)傳出之球碰觸裁判或攻方球員時；
- (d)被合法接殺的高飛球，當高飛球首次被碰觸時；
- (e)擊出之界內球出現以下狀況時，比賽繼續：
 - ❶通過防守球員(不含投手)後，而且已無其他防守球員可處理的情況下，擊中裁判或跑壘員；或
 - ❷已經碰觸防守球員(含投手)；或
 - ❸擊中被允許進入比賽場地的攝影師、場務員、警察等人員時。
- (f)比賽球進入防守球員的衣服或器具時；
- (g)任何時候，當跑壘員離開原本佔有的壘位，企圖前進下一個壘包時；
- (h)衝過一壘後，企圖繼續前進二壘時；
- (i)壘包脫離法定位置後，企圖繼續前進下一個壘時；
- (j)「違規投球」沒被擊出，而且是暴投或捕手漏捕，跑壘員前進一個壘後，企圖再進壘時；
- (k)下列狀況時，到達裁判給予的壘包後，可以再「負險進壘」：
 - ❶防守球員故意將器具脫離正當位置，而且碰觸到傳出之球；
 - ❷防守球員故意將器具脫離正當位置，而且碰觸到擊出之界內球；
- (l)跑壘員被「阻礙」後，已經到達應到的壘包，若再繼續進壘時；
- (m)擊球員被四壞球保送，而跑壘員也被迫前進一個壘包後，若繼續進壘時。

罰則

規則 5.10.1(h)(i)	未能與壘包接觸或繼續前進下一壘。
罰則	若被防守球員合法 appeal，則判「出局」。

5.10.2 跑壘員因阻礙而獲得進壘

BASES AWARDED TO RUNNER(S) FOR OBSTRUCTION

當發生「阻礙」時，包含夾殺 rundown 時被「阻礙」：

(a) 做出「延遲死球」手勢，為「活球狀態」，直到比賽告一段落。

(b) 「受阻礙的跑壘員」及「其他受影響的跑壘員」，依裁判員的認定，給予前進到若無阻礙發生時可到達之壘。如果裁判員認為理由充足，可以將「假觸殺」的防守球員「驅逐離場」。

(c) 如果「受阻礙的跑壘員」在到達若無阻礙發生時可到達之壘前就被刺殺「出局」，立即宣告為「死球」，依裁判員的認定，給予「受阻礙的跑壘員」及「其他受影響的跑壘員」前進到若無阻礙發生時可到達之壘。

(d) 除非下列狀況，否則被阻礙的跑壘員在受阻的兩壘之間不會被判「出局」：

❶ 裁判已經判為「阻礙」之後，該受阻跑壘員又「妨礙」守備，或因下列狀況，被合法的 appeal：

① 「空過壘」時；或

【例外】跑壘員在該壘被阻礙，並且該阻礙為阻止其踩踏壘包時。

② 「違規離壘」時；

③ 已經到達若無阻礙發生時可到達之壘，仍是活球狀態，再進壘就可能被刺殺「出局」。

- ②若受阻礙的跑壘員已安全到達裁判認定的應到壘位，而且接著防守球員對其他跑壘員又有刺殺行為時，則原受阻跑壘員在受阻兩壘間不再受保護，而且可能被刺殺「出局」，仍是活球狀態，受阻礙的跑壘員仍須循序進壘，否則經合法 **appeal** 將被判「出局」，若他是被阻擋無法踩踏壘包則是例外。

5.10.3 跑壘員出局 **RUNNERS ARE OUT**

(a)下列狀況時，跑壘員「出局」，仍是「活球狀態」：

- ①跑壘員依序進壘或逆序返壘途中，為了躲避防守球員持球 **tag**，跑離壘道 1 公尺(3 英呎) 以外時；
- ②比賽進行中，跑壘員處於離壘狀態下，被防守球員持球 **tag** 時；
- ③在被迫進壘的情況下，防守球員持球碰觸跑壘員被迫前進的壘包，或以球碰觸壘包或 **tag** 跑壘員時。如果被迫進壘的跑壘員在到達下一壘位後，不管任何原因又折返原壘，則「封殺出局」的狀態仍然存在；
- ④跑壘員沒有返回補踩「違規離開之壘」或「空過之壘」，被合法 **appeal** 時；
- ⑤其他跑壘員以外的任何人，在比賽進行中，肢體協助跑壘員時；在全壘打、沒被接住的界外球或給予安全進壘後，仍維持是死球狀態。
- ⑥後位跑壘員的身體超越尚未出局的前位跑壘員時；此時仍是「活球狀態」，如果擊出之球成為界外球時，或沒被接住的界外高飛球時，或在死球

時，後位跑壘員超越前位跑壘員，超越的跑壘員不會「出局」，仍然為「死球狀態」。

- ⑦高飛球時，跑壘員「違規離壘」；
- ⑧除非跑壘員因被阻擋而無法踩踏壘包，否則必須循序進壘或逆序返壘；
- ⑨擊跑員踩過一壘壘包成為跑壘員後，企圖前進二壘，在離壘的狀態下被防守球員持球 tag 時；
- ⑩跑壘員跑回或滑回本壘時，未能碰觸到本壘板，而且也沒有企圖返回補踩；接著防守球員持球觸本壘板向裁判 appeal 時；
- ⑪仍是「活球」時，跑壘員放棄上壘而進入球員席或離開比賽場地時；
- ⑫當擊出高飛球，跑壘員離壘從壘包後方起跑時；
- ⑬當跑壘員「互換壘位」時。

(b)下列狀況時，跑壘員「出局」，是「死球狀態」：

- ①被裁判要求配戴認可的打擊頭盔，而仍然沒有配戴時；
- ②投手合法投球，球離手前，跑壘員提早離壘時；裁判會宣告「NO PITCH」(投球無效)，其他跑壘員返回投球時所在之壘。
- ③投手投球後或擊球員完成打擊，跑壘員合法的離壘，當投手再度持球於投手區內，跑壘員沒有立即返壘或進壘時；一旦跑壘員返壘，不管什麼原因若又離壘，則判「出局」；
但如果是下列狀況時，不判「出局」：
 - ❶投手牽制(含假傳球)該跑壘員或其他跑壘員時

；或

② 投手未持球於投手區內；或

③ 投手已經向擊球員投出下一球。

四壞球或第三個好球漏捕，視同擊出球，跑壘員可以向前進壘。擊跑員到達一壘，只要他不停頓下來，可以繼續跑向二壘。如果擊跑員在繞過一壘轉向二壘時停下來，他必須立即返回一壘或立即繼續跑向二壘。

④ 當擊跑員妨礙到本壘處明顯出局的 play 時；擊跑員和該名跑壘員均被判「出局」，其他跑壘員返回投球時所在之壘。

(c) 下列狀況時，跑壘員「出局」，是「死球狀態」，除非因擊球員成為擊跑員而被迫進壘，否則其他跑壘員必須返回「妨礙」發生時、成為「障礙球」時，或宣判「出局」時，最後合法踩踏過的壘包：

① 跑壘員在離壘狀態時，被擊出之界內球(沒被碰觸過)擊中，而且裁判認定還有其他防守球員可以處理此球時；

② 跑壘員故意將防守球員漏接的球踢走時；

③ 當跑壘員妨礙到正要接擊出之球的防守球員時，無論球是否已經被防守球員(含投手)碰觸過都一樣；或跑壘員妨礙到正要傳球的防守球員時；或跑壘員故意妨礙防守球員傳出之球時；

④ 當跑壘員妨礙正要接界外高飛球的防守球員時；或妨礙到防守球員正要接的界外高飛球時；如果裁判認定這個妨礙很明顯是為了阻止雙殺，則後

位跑壘員也被判「出局」。

在兩好球之前，會加計一個好球數，擊跑員繼續打擊；（若已是兩好球，則此球數不計）。如果該妨礙者已是第三出局，擊跑員會成為下一新局的第一位擊球員，好壞球數將重新計算。

- ⑤當已被判出局的跑壘員、擊球員、擊跑員，或已得分的跑壘員，妨礙防守球員有機會對其他跑壘員的刺殺時；判妨礙發生時最接近本壘的跑壘員出局。

已經出局的跑壘員繼續跑壘，而導致傳球亦視為「妨礙」一種的；

- ⑥當一位或數位攻方隊職員，站立或聚集在跑壘員即將前進的壘包周圍，因而造成混淆或增加「刺殺」的困難度時；隊職員包括球僮或任何被授權允許坐在球員席中的人。

- ⑦防守球員正準備刺殺跑壘員時，三壘壘指導員在壘線上或靠近壘線向本壘方向跑，導致防守球員將球傳向本壘時；判最接近本壘的跑壘員「出局」。

- ⑧當壘指導員或其他非擊球員、擊跑員、候擊球員、跑壘員的攻方隊職員，在指導區內「故意妨礙」傳出之球時；或「妨礙」防守球員刺殺跑壘員或擊跑員的機會時；判妨礙發生時最接近本壘的跑壘員「出局」。

- ⑨當防守球員已持球並等待要 tag 跑壘員，而跑壘員仍毫無減速並故意衝撞防守球員時，如果裁判認定此衝撞是很惡劣的，則將該跑壘員「驅逐離

場」；

⑩跑壘員為了擾亂防守球員或戲弄比賽，不向前進壘，反而逆向跑壘或跑離壘道時；

⑪當候擊球員妨礙防守球員刺殺跑壘員時；判最接近本壘的跑壘員「出局」。

⑫攻方球隊的非正式器具造成「障礙球」，並且妨礙防守球員刺殺跑壘員時；若成為「障礙球」前該跑壘員已經得分，則判最接近本壘之跑壘員「出局」。

(d)當球審的身體或衣物，妨礙捕手企圖牽制時，妨礙捕手傳殺跑壘員的盜壘時；如果因漏捕或暴投，球審碰觸捕手的傳球，不視為妨礙，為「活球狀態」。

罰則

規則 5.10.3(a) ⑦～⑩	「違規離壘」、「空過壘」、「企圖跑二壘」及「空過本壘」
罰則	必須經過守方球隊合法的 appeal 後，裁判才可判違規者「出局」。 【例外】「違規離壘」及「空過壘」的跑壘員，在「死球」時仍可返回補踩壘包。
規則 5.10.3(a)⑬	互換壘位 Switching bases
罰則	互換壘位是 appeal 事件的一種。當 appeal 成立時，所有被發現互換壘位的跑壘員都會被判「出局」，總教練也因違反運動精神而被「驅逐離場」；出局的順序是按照互換後的壘位來決定，互換後離本壘最近的跑壘員為第一個出局，離

	本壘第二近者為第二個出局，以此類推。除非所有互換壘位的跑壘員，都已經進入球員席或這一局已經結束，否則可於任何時間 appeal 。如果發現時只剩一位跑壘員在壘上，則所有與他互換壘位的跑壘員都會被判「出局」，甚至於違規者已經「得分」，「得分」也均為無效。
規則 5.10.3(c) ①～③	如果裁判認為該「妨礙」很明顯是企圖阻止雙殺時，則後位跑壘員也判「出局」。
規則 5.10.3(d)	裁判「妨礙」 Umpire Interference
罰則	做出「延遲死球」手勢，仍為「活球」，直到比賽告一個段落。 ① 如果跑壘員被判「出局」，「出局」成立，而且仍是「活球」。 ② 如果跑壘員被判「safe」，則為「死球」，所有跑壘員返回傳球時所在之壘。

5.10.4 跑壘員不出局 THE RUNNER IS NOT OUT

下列狀況時，跑壘員不出局：

- (a)跑壘員為避免妨礙防守球員在壘道上接擊出之球，從他的前方或後方超出壘道跑壘時；
- (b)當跑壘員跑離壘道，繞過未持球的野手時；
- (c)當一名以上的防守球員同時企圖去接擊出之球，依裁判的認定，跑壘員碰觸到其中一名無機會處理球的野手時；
- (d)跑壘員在離壘狀態下被界內球直接擊中，而且裁判認定：已經沒有防守球員有機會促使跑壘員「出局」時；

- (e)跑壘員在界外區域被界內球直接擊中，而且裁判認定：已經沒有防守球員有機會促使跑壘員「出局」時；
- (f)擊出之界內球碰觸到防守球員(含投手)後，再碰觸到無法避開的跑壘員時；
- (g)當跑壘員踩在壘包上，直接被擊出之球擊中時；除非是「故意妨礙」野手的防守，否則不「出局」。至於是「死球」還是「比賽繼續」，以離壘包最近防守球員的位置來判斷。(沒被碰觸時，若此防守球員有機會處理，則為「死球」；沒被碰觸時，也沒防守球員有機會處理，則為「比賽繼續」)。
- (h)跑壘員在離壘狀態下，被防守球員以下列方式 tag 時：
- ①防守球員沒有穩固的控制住持球；或
 - ②球在另一隻手中，而 tag 跑壘員的手或手套內沒有球時。
- (i)當守方球隊在投手投出完成下一個合法或不合法投球後，或所有防守球員已經離開界內區域，在往球員席的途中，沒有向裁判合法 appeal 時；
- (j)當擊跑員衝過一壘後，直接返回壘包成為跑壘員時；
- (k)當沒有給予跑壘員足夠時間返回原來壘位時；該跑壘員不會因為「提早離壘」而被判「出局」，而且可以就地合法進壘。
- (l)當跑壘員已經合法的在進壘，即使投手於投手板接球或持球踏上投手板，他仍然可以繼續進壘。

- (m)擊出被接殺的高飛球，跑壘員待在壘包上，直到高飛球首次被碰觸才進壘時；
- (n)當跑壘員因滑壘而造成「移位壘包」時；
該壘包視為跟隨跑壘員；如果跑壘員安全到達壘位，不會因「移位壘包」而被判離壘「出局」當壘包重新安置於原位時，他可以不負險回到該壘；但在重置壘包前，他若繼續進壘，則必須「負險」；
- (o)當壘指導員在指導區內，非故意的碰觸到傳出之球或擊出之球時；
- (p)比賽球碰觸到攻方的非正式器具，而且沒有影響刺殺行為時；

罰則

規則 5.10.4(p)	碰觸到攻方的非正式器具，而且沒有影響刺殺行為。
罰則	為「死球」狀態，所有跑壘員必須返回宣告「死球」時，最後踩踏的壘位，而且可以直接返回(不須逆序)。

5.11 跑壘的罰則(阻礙除外) BASE RUNNING EFFECTS (OTHER THAN OBSTRUCTION)

罰則	規則或發生的狀況 Rule or occurrence
(a) 給予前進一個壘	<p>❶ 下列狀況時，給予擊球員到達一壘；其他跑壘員若是被迫進壘時，也可以前進一個壘：</p> <p>①主審宣告第四個壞球時；為「活球狀態」</p> <p>②「故意保送」時；為「死球狀態」</p> <p>③擊球員被「阻礙」後，攻方球隊選擇擊球員上一壘時；為「死球狀態」</p>

	<p>④擊出之界內球，未通過防守球員(含投手)前，擊中裁判或跑壘員時；為「死球狀態」</p> <p>⑤當擊球員被投出之球擊中時；為「死球狀態」</p> <p>②下列狀況時，給予跑壘員前進一個壘，除了⑥之外，其他為「死球狀態」：</p> <p>①「違規投球」沒被擊球員擊中時；為「死球狀態」，擊球員擊中「違規投球」，但攻方選擇「違規投球」罰則時；為「死球狀態」</p> <p>②當投出之球投出場外，或卡在背網中時；以投球時所在壘位起算。</p> <p>③當比賽進行中，野手非故意將比賽球攜至場外時；以防守球員離開比賽地時的壘位起算。防守球員持活球進入球員席或球隊範圍去 tag 球員，被視為非故意攜球至場外。</p> <p>④當防守球員在刺殺的 play 中，造成球滾出場外時；以球進入死球區時跑壘員所在壘位起算。</p> <p>⑤當投出之球碰觸守方球隊的非正式器具，形成「障礙球」時；以投球時所在壘位起算。</p> <p>⑥當脫離身體的器具碰觸到投出之球時。如果捕手用脫離身體的器具攔接遠離身體的投出之球，此時如果跑壘員沒有進壘、也沒有明顯可能的刺殺，也沒有獲得任何得益時，不給予跑壘員安全進壘，為活球狀態，擊球員只有在第四個壞球或不死三振時才可前進一壘，其他跑壘員可以負險進壘。</p>
(b)	<p>①下列狀況時，給予跑壘員前進二個壘，為「死</p>

給予前進二個壘

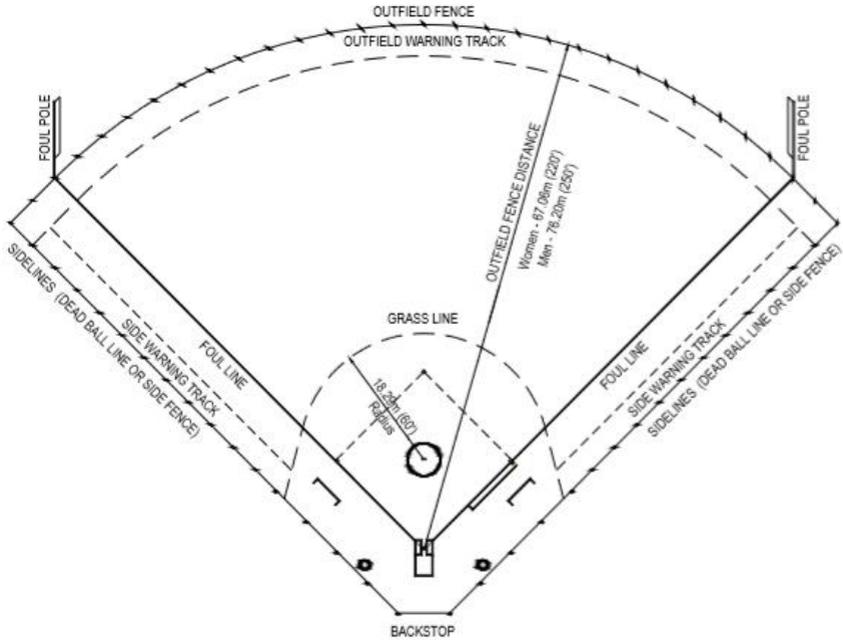
球狀態」：

- ①當擊出之界內球飛越圍欄，而比賽場地的全壘打距離小於規則所規定時；
- ②當擊出之界內高飛球碰觸防守球員的身體或手套後，從界外區域飛越圍欄時；
- ③當擊出之界內高飛球碰觸圍欄後，反彈擊中防守球員再飛越圍欄時；
- ④當擊出之界內球觸碰位於死球區域的防守球員，而且由裁判認定該球不會飛越界內區全壘打圍欄時；
- ⑤當擊出之界內球反彈、滾出或穿越圍欄或跑出球場外時；
- ⑥當擊出之界內球，擊中下列人員，而造成球彈出球場外時：
 - (1)防守球員或裁判；或
 - (2)球通過防守球員(不包括投手)之後擊中跑壘員，並且裁判認定沒有其他防守球員有機會促使跑壘員出局時。
- ②比賽進行中，若球傳出場外或成為「障礙球」時；以防守球員傳球離手時跑壘員所在壘位起算，如果兩位跑壘員同時在相同的壘和壘之間，進壘則以前位跑壘員為基準。如果跑壘員到達下一壘位，但又返回原來的壘位，當傳出場外而獲前進兩個壘時，則從原來的壘位起算。
- ③下列狀況，因比賽球碰觸守方球隊的非正式器具而形成「障礙球」時：

	<p>①被傳出之球碰觸時；以球碰觸時跑壘員所在壘位起算。</p> <p>②被擊出之界內球碰觸時；以投手投球時跑壘員所在壘位起算。</p> <p>④防守球員故意將器具脫離正常位置，而且碰觸到傳出之球時；此為「延遲死球」的狀態。</p> <p>⑤當裁判認定防守球員故意將球攜出、踢出、推出或傳出球場外時；為「死球狀態」，跑壘員只可向前推進兩個壘，以球進入死球區時跑壘員所在壘位起算。</p>
(c) 給予前進三個壘	防守球員故意將器具脫離正常位置，而且碰觸到擊出之界內球時；給予擊跑員和所有跑壘員前進三個壘，此為「延遲死球」的狀態。
(d) 給予前進四個壘	<p>下列狀況時，為「死球」，給予擊跑員和所有跑壘員回到本壘得分：</p> <p>①擊出之球被裁判宣告為「全壘打」時；或</p> <p>②防守球員故意將器具脫離正常位置，碰觸到擊出之界內高飛球，而且裁判認定若無碰觸會飛越界內區圍欄時。</p>
(e) 裁判認定的進壘	<p>下列妨礙發生時，為死球，由裁判認定，給予擊跑員和跑壘員進壘：</p> <p>①當隊職員以外的人，妨礙到防守球員正要去接的滾地球或傳出之球時；或妨礙到正要去接球的防守球員時；(包括高飛球)</p> <p>②當比賽球進入裁判員的裝備或衣服內，或進入攻方球員的衣服內時。</p>

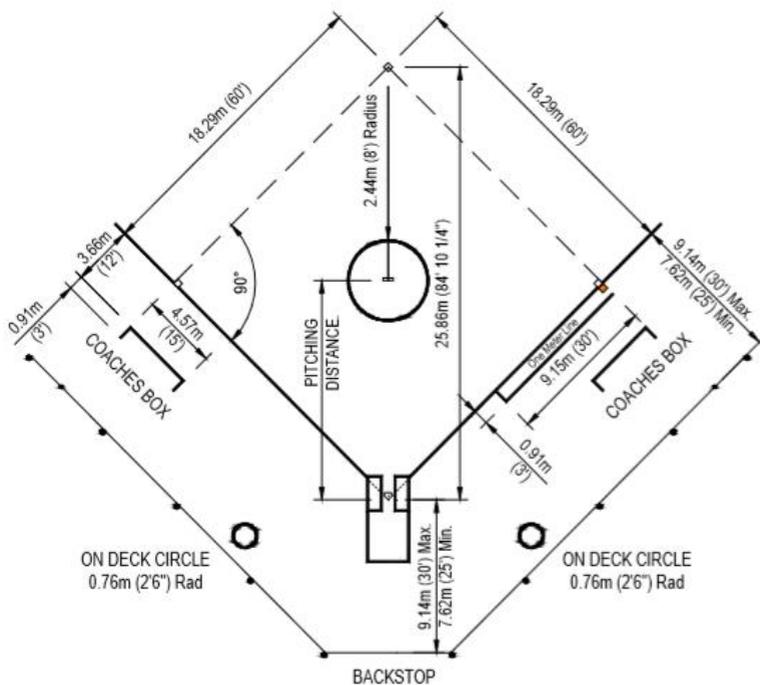
附錄 1 比賽場地及方塊區之設置 PLAYING FIELD AND DIAMOND LAYOUT

附錄 1A 正式壘球場的規格圖 OFFICIAL DIMENSIONS OF THE PLAYINGFIELD



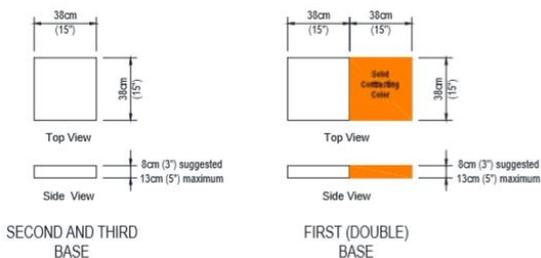
附錄 1B 方塊區的規格圖

OFFICIAL DIMENSIONS OF THE DIAMOND LAYOUT



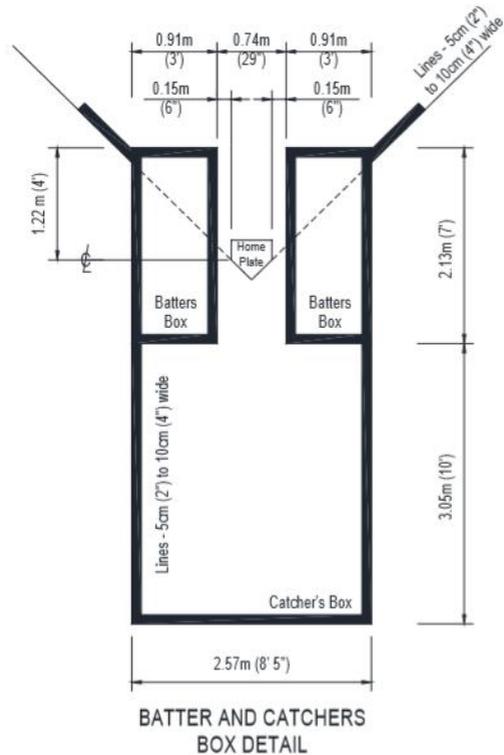
附錄 1C 壘包的尺寸圖

OFFICIAL DIMENSIONS OF THE BASES



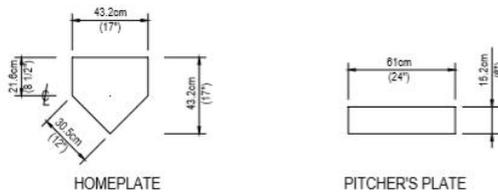
附錄 1D 打擊區和捕手區的尺寸圖

OFFICIAL DIMENSIONS OF THE BATTER'S AND CATCHER'S BOXES



附錄 1E 本壘板和投手板的尺寸圖

OFFICIAL DIMENSIONS OF HOME PLATE AND PITCHER'S PLATE



附錄 1F 球場設施之規格表

1. **背網**：兩界線的外側與本壘板至背網之間，應有最少 7.62 公尺（25 英尺）到最多 9.14 公尺（30 呎）寬的平坦無阻空地。
2. **壘包**：本壘板至一、三壘的距離：從本壘板斜邊頂角至壘包後緣為 18.29 米（60 英尺）。本壘板至二壘的距離：從本壘板斜邊頂角至壘包中心點為 25.86 公尺（84 英尺 10.25 英寸）。壘包應以帆布或其他合適的材料製成，並且安全固定其位置。一壘（雙色）壘包一半固定於界內區域；另一半（明顯不同的對比顏色）固定於界外區域。
3. **擊球區**：於本壘板兩側，長 2.13 公尺（7 英尺），寬 0.91 公尺（3 英尺）的兩個長方形，內側的線距本壘板的側邊 15.2 公分（6 英寸）。前緣距本壘板的中心橫軸 1.22 公尺（4 英尺）；每條邊線亦視為擊球區內的範圍。
4. **捕手區**：擊球區後方的外側線，向後延長 3.05 公尺（10 英尺），連接兩延長線末端，其寬為 2.57 公尺（8 英尺 5 英寸）；每條邊線亦視為捕手區內的範圍。
5. **指導區**：距一、三壘壘包定點外側 3.66 公尺（12 英尺）起，各向本壘延長 4.57 公尺（15 英尺），畫一條直線與一壘，三壘界線平行。
6. **距離表**：

組 別	投球距離	圍欄距離
青女組 16 歲以下	12.19 m(40ft)	67.06 m(220 ft)
青女組 19 歲以下	13.11 m(43ft)	67.06 m(220 ft)
女子組	13.11 m(43ft)	67.06 m(220 ft)
青男組 16 歲以下	14.02 m(46ft)	76.20 m(250 ft)
青男組 19 歲以下	14.02 m(46ft)	76.20 m(250 ft)
男子組	14.02m(46ft)	76.20 m(250 ft)

7. **本壘板**：為五邊形，面對投手的邊長度是 43.2 公分(17 英吋)；兩側邊長 21.6 公分(8 英吋半) 兩擊球區的內側線平行，面對捕手的兩條斜邊長為 30.5 公分(12 英吋)。
8. **內野區(紅土區)**：以投手板為中心，以 18.29 公尺(60 英呎) 為半徑畫弧線，平坦的無草空地。
9. **界線**：5 公分到 10 公分(2 英吋到 4 英吋) 寬。
10. **候擊球區**：為 1.5 公尺(5 英呎) 直徑的圓圈，以 0.76 公尺(2 英吋半) 為半徑畫圓，畫在球員席旁，靠近本壘板側。
11. **一公尺(3 英呎) 線**：距離一壘壘線外側 0.91 公尺(3 英呎) 的平行線，從本壘與一壘的中點開始，到一壘壘包。
12. **投手圈**：為直徑 4.88 公尺(16 英呎) 之圓，以投手板前緣的中點為圓心，半徑為 2.44 公尺(8 英呎) 所畫的圓；邊線亦視為投手圈內範圍。
13. **投手板**：使用橡膠製成；長 61 公分(24 英吋)，寬 15.2 公分(6 英吋)。投手板板面與地平面平齊。
14. **警示區**：該區緊接著外野的圍欄設置，距離圍欄最少 3.66 公尺(12 英呎) 到最多 4.57 公尺(15 英呎)。以泥土、碎石為建材，與場地表面平齊，不同於外野地面原來的材質，必須清晰製造出物理上的訊息，提示球員正在接近圍欄。

附錄 1G 方塊區的設置 LAYING OUT A DIAMOND

此部分以壘間距離 18.29 公尺 (60 英尺)及投手距離 13.11 公尺 (43 英尺)為例說明。

- (1) 先決定好本壘板的位置，在本壘板斜邊頂角位置釘一木樁，在樁上繫一條無伸縮性之繩索，並在13.11公尺(43英尺)、18.29公尺(60英尺)、25.86公尺(84英尺10.25英尺)及36.58公尺(120英尺)處作記號。
- (2) 以本壘板斜邊頂角為基準，往二壘方向取 13.11 公尺(43 英尺)設定為投手板前緣中點；再以同方向取 25.86 公尺(84 英尺10.25 英尺)設定為二壘壘包的中心點。
- (3) 在二壘包的中心點，以 18.29 公尺 (60 英尺)向右走，直到將繩拉緊，此時與界線的相交點，為一壘壘包後面的外側角位置。
- (4) 以相同的方法畫出三壘壘包後面的外側角位置。這樣便形成內野的四個壘包位置。
- (5) 檢查球場各壘包距離：可將繩的末端置於一壘樁上，以 36.58 公尺 (120 英尺)的記號，經本壘板核對三壘壘包的位置，此時 18.29 公尺(60 英尺)記號應該在本壘；用同樣方法，反方向核對二壘位置是否正確。
- (6) 可能的話，再用鋼尺檢查所有的距離。

附錄 2 球棒的規格 BAT SPECIFICATIONS

A. 合格球棒

- (1) 應為一體成形或由數個同質配件密合成形，或兩個可拆解更換的配件組成。
- (2) 當球棒是由兩個可更換的部份所組成時，必須符合以下規定：
 - ① 接合之處需有特殊設計的卡榫，以防止球棒在球場上分離。
 - ② 所有的組成配件均須符合同樣的標準，組合後之球棒如同一體成形。
- (3) 球棒可由一塊硬木或由兩塊或多塊木料黏合而成，其木紋均須平行於球棒的縱軸。
- (4) 球棒可使用世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD)或國際壘球總會器具標準委員會批准的金屬、竹子、塑膠、石墨、碳纖維、鎂纖維、玻璃纖維、陶瓷或其它合成材料製成。
- (5) 球棒可以使用合板製成，但只含木板或黏著劑，且成品要整潔的修飾。
- (6) 球棒必須是圓筒狀，而且表面光滑(容許有輕微紋理)。
- (7) 球棒的長度不可超過 86.4 公分(34 英吋)，而且重量不可超過 1077 公克(38 盎司)。
- (8) 球棒的最粗端直徑不可超過 5.7 公分(2.25 英吋)，容許有 0.80 公分 (1/32 英吋)的誤差。
- (9) 避免出現意外，球棒不可有外露的鉚釘，凹凸物、任何粗糙或尖銳的邊緣，或任何形式外露的固定物件；金屬球棒必須平滑而無裂縫。

- (10) 如果是金屬球棒，不可使用木製握把。
- (11) 握柄由棒尾最細端計算，長度不可少於 25.4 公分 (10 英吋)，最長不可以超過 38.1 公分(15 英吋)，並以軟木、膠帶 (非平滑的塑膠帶)或合成物製成。只可以在握柄處塗上松脂粉、松焦油或噴霧劑改善防滑效果。球棒上的膠帶必須是螺旋狀緊密紮實的纏繞，而且不可以超過兩層。
- (12) 當非一體成形的金屬棒而其棒頭為非密封時，必須以橡膠或合成的塑膠，或世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD)或國際壘球總會器具標準委員會認可的其它物料密封。
- ❶封蓋的插入物必須牢固且永久的密封，除製造商外，其他任何人移除時會損壞或破壞棒端封蓋。
 - ❷球棒不可有咯咯的聲響；球棒發出咯咯的聲響會被視為「違規球棒」。
 - ❸球棒不可以有竄改的跡象；若有竄改跡象時則被視為「變造球棒」。
- (13) 球棒的握柄頭，可以使用鑄模、車床、焊接或永久的栓緊等方法與棒體連接，並且需要與握柄垂直 90 度，凸出最少 0.6 公分 (0.25 英吋)，不可有尖銳的邊緣。握柄頭可被纏繞的塑膠帶覆蓋。
- (14) 當棒體上印有認可標記的字體被磨掉或模糊不清，球棒的其他部分又符合規則時，裁判認定沒有其他違規的事實，球棒仍然為合資格球棒，可容許被使用。
- (15) 球棒的重量、重量分佈或長度都必須與出廠時相同，並且不得修改，除非符合本例中其他具體的要求或其規格被世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD)或國際壘球總會器具標準委員會認可。

B. 熱身球棒 (THE WARM-UP BAT)

熱身球棒必須是一體成形的結構，合格球棒必須有安全握柄及握柄頭，粗端印有 3.2 公分(1.25 英吋) 熱身球棒 (WARM-UP) 的字樣。粗端直徑必須超過 5.7 公分 (2.25 英吋)。

附錄 3 比賽球的規格 BALL STANDARDS

A. 合格的比賽球 AN OFFICIALSOFTBALL:

- (1) 球的表面應平整，縫合的線應該整齊順暢，而且用暗藏的方式縫合；
- (2) 球芯應用優質木棉纖維、軟木和橡膠的混合物，聚氨酯(PU)或其他由世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD)器具標準委員會認可的物料製成；
可用手工或機器以高品質紗線纏繞，再以乳膠或橡膠黏緊；
- (3) 球的表面必須與已塗上接合劑的球體密接，再用已上了蠟的棉線或亞麻線縫合；也可以使用一整個附有仿真縫線的鑄模，但必須符合世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD) 器具標準委員會認可；
- (4) 球皮的表面必須使用最優良的鉻黃色的馬皮或牛皮。若以合成材料或其他材料時，必須符合世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD)器具標準委員會認可。

B. 合格比賽球的尺寸及規格 DIMENSIONS AND SPECIFICATIONS

- (1) 12 英吋的比賽用球，其圓周長應在 30.2—30.8 公分 (11.875—12.125 英吋)以內，重量應在 177 到 200 公克 (6.25 到 7 盎司)之間，球體表面的縫合應以雙針法縫法，而且至少要有 88 針。
- (2) 合格的壘球必須符合世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD)器具標準委員會，所訂立的恢復係數及壓縮係數。

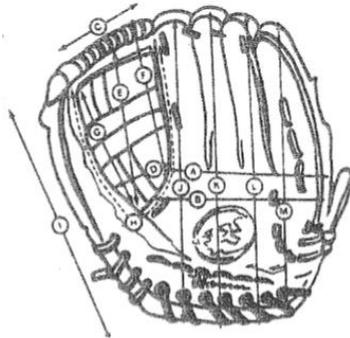
- (3) 球的恢復係數 (COR.)是指按照 ASTM (美國材料試驗學會)的測量方法，來測出壘球 (變形後)恢復的係數。
- (4) 世界棒壘球聯合總會(WBSC-SD)舉辦的錦標賽中所使用的壘球規格：使用30.5公分 (12英吋)，球芯恢復係數在0.47或以下，表面為白色皮革配白色或紅色縫線，或黃色反光皮革配紅色縫線。世界棒壘球聯合總會的錦標賽包括：男子組、女子組、男子青年組及女子青年組。比賽球上必須印有 WBSC—SD認證標記。
- (5) 世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD)舉辦的錦標賽，球的係數根據美國材料試驗學會 (ASTM)的測試方法：當球被壓縮0.64公分 (0.25英吋)時，球承受的壓力不可以超過170.1公斤(375磅)，而且被世界棒壘球聯合總會—壘球部 (WBSC-SD) 器具標準委員會核准。

比賽用球的標準

壘球	球的顏色及標記	縫線顏色	最小尺寸	最大尺寸	最小重量	最大重量
30.5公分 (12英吋)	白色或黃色 ISF標記	白線或 紅線	30.2公分 (11.875英吋)	30.8公分 (12.125英吋)	178公克 (6.25盎司)	198.4公克 (7盎司)

附錄 4 手套的規格 GLOVE SPECIFICATIONS

- (a)掌寬（頂部）20.3 公分（8 英吋）。
- (b)掌寬（底部）21.6 公分（8.5 英吋）。
- (c)虎口頂部寬度 12.7 公分（5 英吋）。
- (d)虎口底部寬度 11.5 公分（4.5 英吋）。
- (e)虎口頂部至底部長 18.4 公分（7.25 英吋）
- (f)食指虎口縫合線長 19 公分（7.5 英吋）
- (g)大拇指虎口縫合線長 19 公分（7.5 英吋）。
- (h)虎口縫合線長 44.5 公分（17.5 英吋）。
- (i)大拇指頂部至底部長 23.5 公分（9.25 英吋）。
- (j)食指頂部至底部長 35.6 公分（14 吋）。
- (k)中指頂部至底部長 33.7 公分（13.25 英吋）
- (l)無名指頂部至底部長 31.1 公分（12.25 英吋）
- (m)小指頂部至底部長 27.9 公分（11 英吋）。



附錄 5 裁判員 UMPIRES

A 裁判員準則 GENERAL INFORMATION FOR UMPIRES

- (a) 裁判不應兼任任何一隊的隊職員。例如：球員、教練、經理、工作人員、記錄員或贊助者。
- (b) 裁判必須明確知道比賽的日期、時間和地點，並應該在比賽開始的 20-30 分鐘前到達比賽場地，準時開始比賽而且在比賽結束後立即離開賽場地。
- (c) 男性及女性裁判員都必須穿著：
 - ① 粉藍色長袖或短袖襯衫。
 - ② 深藍色襪子。
 - ③ 深藍色長褲。
 - ④ 深藍色帽子，前面印有白字藍邊 WSBC 的字樣。
 - ⑤ 深藍色球袋（球審）。
 - ⑥ 深藍色外套及/或毛衣。
 - ⑦ 黑色鞋子及皮帶。
 - ⑧ 淺藍色襯衫內，穿著白色汗衫 T-shirt。
- (d) 裁判不可以佩戴可能造成危險的暴露珠寶。
【例外】：容許醫學用之手鐲(鍊)或項鍊。
- (e) 球審必須配戴：有黑色或棕色護墊及黑色護喉的黑色面罩（面罩下方附有延長的金屬框架時，可以取代護喉）；並且要穿著護胸及連護膝的護脛。
- (f) 裁判應向雙方隊長、總教練及記錄員作自我介紹。
- (g) 裁判應檢查比賽場地的界線及設備，並且向雙方球隊及教練說明場地(特殊)規則。
- (h) 每位裁判在比賽結束之前，對比賽期間或暫停期間發生的違

規事項，均有判決之權力。

- (i) 因不同職責的關係，所以對每位裁判的判決，其他裁判無權反對或質疑。
- (j) 裁判員可以在任何時間和其他裁判員協商，但是最終之判決，仍屬於當事的裁判員。
- (k) 為了定義裁判員職責，將判定好球、壞球的裁判稱為「球審」，而判決壘上的狀況的裁判則稱為「壘審」。
- (l) 「球審」和「壘審」對下列的判決(或宣告)有相等的權力：
 - ① 判決跑壘員「提早離壘」出局。
 - ② 宣告「TIME」暫停比賽。
 - ③ 判違規的球員、教練或總教練「驅逐離場」或「勒令退場」。
 - ④ 宣判所有的「違規投球」。
 - ⑤ 宣告「內野高飛球」。

當發現擊出之球很明顯即將成為「內野高飛球」時，為了跑壘員的利益，裁判應立即宣告「INFIELD FLY, IF FAIR-THE BATTER IS OUT.
- (m) 不是 appeal 事件時，裁判員不須等待，只要依據規則，即可宣判擊球員或跑壘員「出局」。
- (n) 空過壘、違規離壘、違規替補、違規再上場、錯位擊球、未告知裁判而替換暫代球員或暫退球員，跑壘員互換壘位或上一壘後企圖進二壘等，這些事件，裁判員必須等待守方球隊合法 appeal 後，才可判球員「出局」或處罰球員。
- (o) 當裁判處罰違規球隊時，不可因判決而使違規球隊獲利。
- (p) 以上這些是裁判的準則，當裁判員沒有遵守附錄 5 時，不可以此為由「抗議」。

B 裁判員的手勢 SIGNALS

- (a) 指示比賽開始或繼續比賽時，裁判應宣告 **PLAY BALL** (比賽開始)，而且同時以手勢示意投手投球。
- (b) 指示好球時，應舉起右手與肩膀成90度；同時以清晰明確的聲音宣判 **STRIKE**(好球)。
- (c) 指示壞球時，不使用手勢。
- (d) 指示總好壞球數時，先宣告壞球數。
- (e) 指示界外球時，裁判應宣告**FOUL BALL** (界外球)，並且垂直伸展手臂過頭。
- (f) 指示界內球時，裁判應向方塊區中心重覆伸展手臂。
- (g) 指示擊球員或跑壘員出局時，裁判應以右手握拳，高舉過肩。
- (h) 指示球員 **SAFE** (安全)時，裁判應宣告 **SAFE**，同時雙臂向身體兩側水平伸展，掌心向下。
- (i) 指示比賽暫停時，裁判應宣告 **TIME** (暫停)，而且同時伸展雙臂過頭。其他裁判亦應同時宣告 **TIME**。
- (j) 指示延遲死球時，裁判應左手握拳，然後左臂水平伸展橫舉。
- (k) 指示接空球時，裁判應雙臂向身體兩側水平伸展，掌心向下。
- (l) 指示場地規則的二壘打時，裁判應以右手高舉過頭，而且同時以兩隻手指示意可獲得的進壘數目。
- (m) 指示全壘打時，裁判右手握拳高舉過頭，並且順時針旋轉。
- (n) 指示內野高飛球時，裁判應以一隻手臂高舉過頭，並宣告「**INFIELD FLY, IF FAIR, THE BATTER IS OUT.**」
- (o) 指示不要投球時，裁判應舉起單手，並掌心向投手。若裁判做出手勢而投手仍然繼續投球時，則應宣佈「**NO PITCH**」(投球無效)

附錄 6 記錄 SCORING

A 比賽記錄

- (a) 除非是被「合法替補」、「勒令退場」、「驅逐離場」、或還沒有輪到打擊已經「比賽結束」，否則應記載每位球員的姓名及防守位置，並按打擊順序記載打擊情況。（流血規則）在比賽中暫代球員的所有記錄，都歸於暫代球員，即使其名列為替補員，最終也沒上場比賽時也是。

臨時跑壘員上場後所有的記錄，應記錄在他所代理跑壘的捕手身上。

- ❶ 指定球員（DP）可選擇要不要使用，若使用指定球員，必須於比賽開始前告知球審。此時打擊順序上共有十名球員，將 DP 記載於打序位置上，而第十棒則為由DP代理打擊的機動球員（FLEX）。

① 每位球員的打擊及防守，必須作出統計，列於表格中：

- ❷ 第一欄記載各球員的打擊次數。

但是下列狀況時，不可以記為「打擊次數」：

- ① 擊出得分的高飛犧牲打 sacrifice fly 時。
- ② 四壞球上一壘時。
- ③ 因為被阻礙，而獲得上一壘時。
- ④ 犧牲觸擊 sacrifice bunt 時。
- ⑤ 觸身球 hit by a pitched ball 時。

- ❸ 第二欄記載各球員的「得分數」。

- ❹ 第三欄記載各球員的「壘打數」。

壘打數是擊球員擊球之後，可以安全前進的壘包數。

- ① 擊出的界內球在觸碰防守球員前，觸碰地面、越過圍欄或擊中圍欄，而擊跑員安全到達一壘或更多壘位時。
- ② 無論擊出的界內球是快速、緩慢或不規則的彈跳，造成防守球員在正常狀況下無法刺殺擊球員出局時。
- ③ 當擊出的界內球在未觸碰到防守球員前，由於觸碰到跑壘員或裁判的身體或衣服而成為「死球」時。

- ④ 防守球員未能將前位跑壘員刺殺出局，而記錄員認定，即使防守球員完美的守備也無法將擊跑員刺殺「出局」時。
- ⑤ 最後一局，擊球員擊出致勝安打時，其壘打數與致勝跑壘員得分之跑壘數相同。若三壘跑壘員得分致勝，則為一壘安打。若一壘跑壘員得分致勝，則是三壘安打。
【例外】：若擊出飛越外野界內圍欄的「全壘打」時，則給予擊球員「全壘打」，且給予所有跑壘員和擊球員都回本壘「得分」。

⑥ 第四欄記載各球員的「刺殺出局數」。

- ① 下列狀況時，應記載防守球員「刺殺出局」一次：
 - 1. 接住高飛球或平飛球時。
 - 2. 接住使擊球員或跑壘員「出局」的傳出之球時。
 - 3. 觸殺離壘的跑壘員。
 - 4. 跑壘員碰觸界內球或妨礙野手被判「出局」時，記錄給最接近球的防守球員。
 - 5. 未報告而進入比賽的替補球員，依據第三章規則 3.2.8 罰則(d) ㊟被判「出局」時，記給最靠近該球員的防守球員。
 - 6. 當跑壘員因為跑離壘道而被判「出局」時，記給最靠近該球員的防守球員。
- ② 下列狀況時，應記載捕手「刺殺出局」一次：
 - 1. 當宣判為第三個好球時。
 - 2. 當擊球員的打序位置錯誤時。
 - 3. 當擊球員妨礙捕手時。
 - 4. 當擊球員因「違規擊球」被判出局時。
 - 5. 當擊球員在兩好球後，觸擊成界外球被判出局時。
 - 6. 當擊球員使用違規或變造球棒被判出局時。
 - 7. 當擊球員變換擊球區被判出局時。

⑥ 第五欄記載各球員的「助殺出局數」。

- ① 每位參與刺殺出局的防守球員，在每一次刺殺過程中每位球員只可記一次助殺出局。如果防守球員在夾殺或類似的play過程中，最後刺殺對方球員出局，可同時記載助殺出局及刺殺出局。
- ② 每位處理過球或傳球，而使對方球員出局的球員；或記錄員認定：若隊友不要失誤時可使對方球員出局時，也記載參與的防守球員「助殺出局」一次。
- ③ 擊出之球擊中防守球員，卻有助於使跑壘員「出局」時。
- ④ 因跑壘員妨礙或跑離壘道被判出局時，每位處理過球的球員記一次助殺出局。

⑦ 第六欄記載各球員的「失誤數」。

下列狀況時，應記載防守球員「失誤」一次：

- ① 因防守球員的防守疏忽，而有延長攻隊打擊機會或跑壘員的佔壘機會時。
- ② 在被迫進壘或被迫返壘時，防守球員接球卻沒踩壘包，造成對方球員沒出局時。
- ③ 因捕手的阻礙，使得擊球員獲得安全上一壘時。
- ④ 因防守球員沒接住球，而造成無法完成雙殺「出局」時。
- ⑤ 因防守球員沒能接住或擋住準確傳到壘位的球，而使跑壘員進壘時。當多於一人同時可接住傳出之球時，記錄員必須決定：應記載那一位球員失誤。

B 不應該記錄為安打 BASE HITS SHALL NOT BE RECORDED

下列狀況時，不應該被「記錄」為安打：

- (a) 因擊球員的擊球，造成跑壘員被封殺出局，或如果沒有失

誤下可能被封殺時。

- (b) 當野手接住擊出之球，致使前位跑壘員「出局」時。
- (c) 當野手未能使前位跑壘員「出局」，但依記錄員的判斷可使擊跑員「出局」於一壘時。
- (d) 前位跑壘員因妨礙擊出之球或防守球員而被判出局，導致擊球員可安全到達一壘時。

【例外】如果記錄員認為：前位跑壘員如果沒有妨礙，擊球員也可安全到達一壘時，應記錄擊球員「安打」。

C 高飛犧牲打 SACRIFICE FLYBALLS

二人出局以前，擊球員擊出的高飛球，是下列狀況時，記錄為「高飛犧牲打」：

- (a) 擊球員擊出高飛球被接殺，跑壘員因此而「得分」時；或
- (b) 擊出高飛球或平飛球，而外野手（或內野手跑至外野區接球）落接，致使跑壘員「得分」，此狀況下，依記錄員之判斷：如果該球被接殺，跑壘員仍可「得分」時。

D 打點 RUNS BATTED IN (RBI)

擊球員的擊球，因下列原因，造成「得分」時，記載為擊球員的「打點」：

- (a) 安打。
- (b) 犧牲觸擊或犧牲推擊(快速壘球)或高飛犧牲打(快速壘球及修正式壘球)。
- (c) 界外高飛球被接殺。
- (d) 被內野手刺殺出局或野手選擇時。
- (e) 擊球員因受阻礙、觸身球或四壞球而上一壘，致使跑壘員回到本壘時。
- (f) 全壘打而使所有跑壘員得分時。

E 勝利投手PITCHER CREDITED WITH A WIN

下列狀況時，投手會被記錄為「勝利投手」：

- (a) 先發投手至少已投完四局，更換時本隊得分領先，而且一直領先到比賽結束時。
- (b) 當在第五局比賽結束，則先發投手至少要投滿三局，並且在結束比賽時本隊得分超過對方球隊。

F 敗戰投手PITCHER CHARGED WITH ALOSS

投手不論投球局數多少，被更換時若得分少於對方，一直到比賽結束時，也沒將「得分」板平或超前時，該投手被記載為「敗戰投手」。

G 摘要（備註）欄GAME SUMMARY

摘要欄須依下列順序記載：

- (a) 每局的得分數及比賽結束時的總分。
- (b) 打點(RBI)及其打擊者。
- (c) 二壘打及其打擊者。
- (d) 三壘打及其打擊者。
- (e) 全壘打及其打擊者。
- (f) 高飛犧牲打及其打擊者。
- (g) 雙殺出局及其參與者。
- (h) 三殺出局及其參與者。
- (i) 每一投手四壞球保送的次數。
- (j) 每一投手三振擊球員的次數。
- (k) 每一投手被擊出的安打數目及失分數。
- (l) 勝利投手的姓名。
- (m) 敗戰投手的姓名。
- (n) 比賽總共時間。

- (o) 所有裁判及記錄員的姓名。
- (p) 盜壘的次數及其盜壘者。
- (q) 犧牲觸擊 **Sacrifice bunts** 的次數。
- (r) 被觸身球擊中的擊球員姓名及投觸身球的投手姓名。
- (s) 每一投手的暴投次數。
- (t) 每一捕手漏捕次數。

H **盜壘** STOLEN BASES

(快速壘球專用)跑壘員不是因為安打、傳殺、失誤、封殺、野手選擇(FIELDER CHOICE)、捕手漏捕、投手暴投或投手違規投球而進壘時，均記錄為「盜壘」。這包括四壞球保送時，擊球員前進到二壘。

I **奪權比賽的記錄** RECORDS OF FORFEITED GAMES

除「勝利投手」與「敗戰投手」外，「奪權比賽」的所有記錄，應納入正式比賽記錄內。